Nintendo Switch · eShop · Retro

01/21 · Ausgabe 285 · € 5,50

N-ZONE

DEUTSCH GR DO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905508 01

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 8,80; Benelux € 6,50; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 7,20

SPECIAL

SO WIRD 2021 AUF DER SWITCH!

Kommt die Switch 2? Wann erscheint das neue Zelda? Unser Ausblick auf 2021!

TEST

IMMORTALS FENYX RISING

Ist es wirklich so gut wie The Legend of Zelda: Breath of the Wild?

SPECIAL

GAME & WATCH SUPER MARIO BROS.

Im Test: Geschenktipp für Nintendo-Fans?

DA KOMMT FREUDE AUF!

SCHENKEN ODER BESCHENKEN LASSEN

ÜBER 43% SPAREN*

NUR 68,- EUR!

*im Vergleich zum Einzelpreis

- **12 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **12 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 12 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **10,- EUR AMAZON-GUTSCHEIN** FÜR DEN **SCHENKER**

amazon 10,- EURO

WWW.N-ZONE.DE/GESCHENKABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Für den Frühjahrsputz ist eigentlich noch nicht die richtige Zeit, aber es tut ja auch gut, in ein neues Jahr mit weniger Ballast als zuvor zu starten. Keine Sorge, wir streichen keine Seiten oder gar Stellen bei der N-ZONE – nein, stattdessen haben wir wegen diverser Umzüge innerhalb der Redaktionsräume im Verlag die Gelegenheit genutzt, um die Archive auszumisten. Schon in der letzten Ausgabe haben wir ein paar Schmuckstücke erwähnt, die uns dabei in die Hände fielen. Zum Beispiel originalverschweißte, japanische Ausgaben von 64DD-Spielen! Alle wichtigen Spiele und natürlich Hardware (wie etwa das Pikachu-N64) wurden liebevoll umgebettet und bei der Gelegenheit auch mal wieder entstaubt. Was für Schätze schlummern in euren Schränken? Welches Sammlerstück ist euer Ein und Alles? Schreibt uns doch mal – und beachtet das Gewinnspiel im Community-Bereich!

Wieso wir keinen Jahresrückblick liefern? Ganz einfach – wie im Faktenkasten rechts erwähnt, wurde diese Ausgabe noch vor Ablauf des Jahres 2020 fertig gestellt. Und wir wollen natürlich die letzten Wochen und damit auch Releases dieses (wenn auch insgesamt eher unerfreulichen) Jahres nicht unter den Tisch fallen lassen, wenn wir wie üblich die Games des Jahres krönen. Freut euch also auf die nächste N-ZONE! Und freut euch natürlich auch auf diese Ausgabe, denn jetzt schon wagen wir den Blick auf das Jahr, das uns ins Haus steht. Kommt die Nintendo Switch 2? Wird Metroid Prime 4 endlich erscheinen? Wie geht es weiter mit Nintendo? Und falls ihr noch nach Spielen sucht, die euch über die besinnlichen Weihnachtsfeiertage unterhalten, dann werdet ihr im prall gefüllten Testteil der N-ZONE 01/21 bestimmt fündig – wie immer decken wir dabei jede Menge Genres und damit auch Geschmäcker ab. Oder darf es gleich etwas neue (alte) Hardware sein? Wir haben einen genauen Blick auf Game & Watch: Super Mario Bros. geworfen. Unser Urteil lest ihr im Magazinbereich dieser Ausgabe. Auf jeden Fall wünschen wir euch von ganzem Herzen ein wundervolles Weihnachtsfest und einen grandiosen Start in ein gesundes Jahr 2021!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 01/2021

Auf ein neues Jahr! Fast . . .
Diese Ausgabe ist die erste N-ZONE des Jahres 2021! Zumindest laut Ausgabennummerierung, denn tatsächlich haben wir das Heft vor Weihnachten 2020 abgeschlossen. In den ersten Tagen des jungen, neuen Jahres dann werden wir Ausgabe 02/21 fertig stellen, die wirklich erste Ausgabe des Jahres 2021!

Ein neues Gesicht! Fast . . .
Herzlich Willkommen an Christian Fußy, einen Kollegen, den alteingesessene Leser der Games Aktuell vielleicht noch von seiner Zeit als Praktikant dort kennen – er wird die Redaktion ab sofort gelegentlich mit Artikeln unterstützen, in dieser Ausgabe etwa gleich mit dem Brocken Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung! Ein gelungener Einstand!

HEFTINHALT 01/2021

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Aktuelles 06

MAGAZIN

Ausblick auf 2021:
Wie geht es weiter mit Nintendo? 14

Game & Watch: Super Mario Bros. 20

Fünf Gamer-Geständnisse:
Von peinlich bis ganz normal! 22

Rotkäppchen:
Ein Märchen in Animal Crossing 24

VORSCHAU

Story of Seasons:
Pioneers of Olive Town 26

Harvest Moon: One World 28

No More Heroes 3 30

Leisure Suit Larry:
Wet Dreams Dry Twice 32

Hitman 3 34

Termine 36

TEST

Team & Meinungsmache 38

Hyrule Warriors:
Zeit der Verheerung + Interview 40

Immortals: Fenyx Rising 48

Kingdom Hearts:
Melody of Memory 54

Ghostrunner 58

Fuser 60

Part Time UFO 62

No More Heroes 64

No More Heroes 2 66

Käpt'n Säbelzahn
und der magische Diamant 68

Disc Room 70

Need for Speed:
Hot Pursuit Remastered 72

I Am Dead 74

Topspiele 76

RETRO

Donkey Kong Land 80

N-ZONE Zeitreise 84

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96

Ausblick/Impressum 98

20 | MAGAZIN | GAME & WATCH: SUPER MARIO BROS.

26 | VORSCHAU | STORY OF SEASONS: PIONEERS OF OLIVE TOWN

48 | TEST | IMMORTALS: FENYX RISING

58 | TEST | GHOSTRUNNER

72 | TEST | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT REMASTERED

34 | VORSCHAU | HITMAN 3

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO AUF ERFOLGSKURS

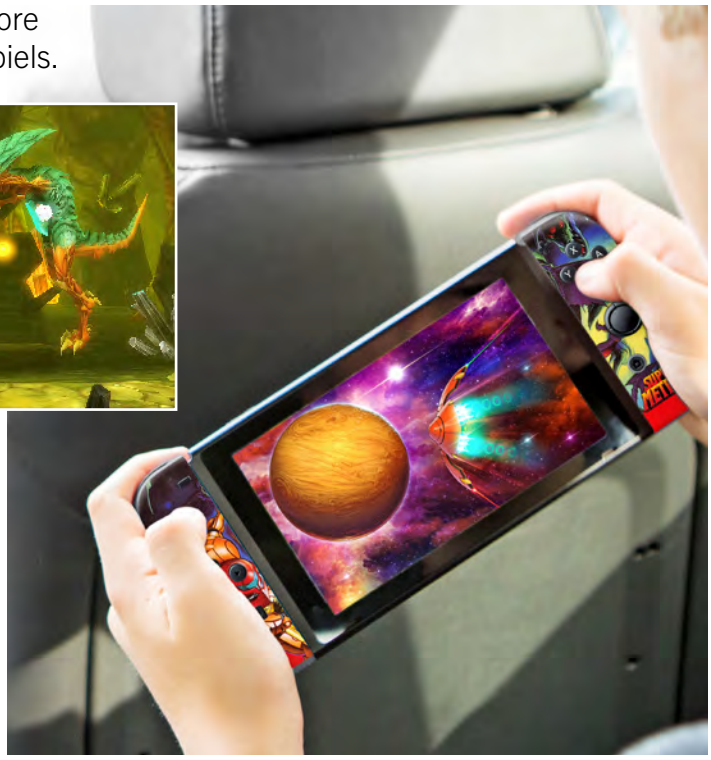
Die Japaner haben die jüngsten Geschäftszahlen präsentiert. Wie erwartet wurde, steigen Umsätze und Gewinne während der Pandemie noch stärker als zuvor.

Alle drei Monate ist es soweit: Nintendo präsentiert die neuen Geschäftszahlen. Diesmal umfassen sie den Zeitraum von 01. April bis 30. September 2020, also die erste Hälfte des derzeit laufenden Fiskaljahrs. Der Umsatz belief sich in dieser Zeit auf rund 6,3 Mrd. Euro, was einem Plus von 73,3% im Vergleich mit dem Vorjahr entspricht. Die Prognose für den Umsatz liegt bei 11,3 Mrd. Euro. Der Gewinn beläuft sich von April bis September auf rund 1,74 Mrd. Euro, hier beläuft sich die Steigerung sogar auf +243,6% – vor allem aufgrund der massiven Steigerung der Switch- und Spiele-Verkäufe während der Coronapandemie. So hat Nintendo bis zum 30. September 2020 insgesamt 68,3 Mio. Switch-Konsolen verkauft, allein im aktuellen Geschäftsjahr bereits 12,53 Mio., das sind 81% mehr als im Vorjahreszeitraum. Damit liegt die Switch mittlerweile auf Platz 2 der erfolgreichsten Nintendo-Heimkonsolen aller Zeiten und nur noch hinter der Wii (101,63 Mio.). Die Switch-Spiele-Verkäufe legten um 71,4% zu, der Umsatz mit digital verkauften Spielen konnte – auch wieder vor allem aufgrund der Pandemie – um knapp 140% gesteigert werden. Die Top-Ten der erfolgreichsten Switch-Titel sieht damit zum Stand 30. September 2020 wie folgt aus: Mario Kart 8 Deluxe (28,99 Mio.), Animal Crossing: New Horizons (26,04 Mio.), Super Smash Bros. Ultimate (21,1 Mio.), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (19,74 Mio.), Pokémon Schwert & Schild (19,02 Mio.), Super Mario Odyssey (18,99 Mio.), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (12,49 Mio.),

Super Mario Party (12,1 Mio.), Splatoon 2 (11,27 Mio.) und New Super Mario Bros. U Deluxe (8,32 Mio.). Nicht für die ersten zehn Plätze gereicht hat es für Super Mario 3D All-Stars (5,21 Mio.), Ring Fit Adventure (3,11 Mio.) sowie Paper Mario: The Origami King (2,82 Mio.) – besonders erfolgreich waren die drei Spiele trotzdem im Zeitraum von April bis September. Der Nintendo 3DS spielt indes keine relevante Rolle mehr für das Nintendo-Geschäft, insgesamt ging er seit Release nun 75,94 Mio. Mal weltweit über die Ladentheke. Die Switch dürfte den 3D-Handheld also in Kürze überholen oder hat das zwischenzeitlich vielleicht sogar schon getan. Das Geschäft mit Mobile Games wächst auch weiter, wenngleich Nintendo dieses Jahr keine neuen Titel für Mobilgeräte auf den Markt gebracht hat. Der Umsatz betrug rund 215 Mio. Euro von April bis September, eine Steigerung von 33,9% zum Vorjahreszeitraum. Erneut bedingt durch die Coronapandemie verkauft Nintendo von April bis Juni 2020 erstmals mehr digitale Download-Spiele als physische Games auf Cartridge.

KOMMT SAMUS RETURNS AUF DIE SWITCH?

Ein Produkteintrag im offiziellen Nintendo-Store befeuert Gerüchte um einen Port des 3DS-Spiels.



Gerüchte machen seit einiger Zeit die Runde, dass das im Jahr 2017 für den Nintendo 3DS veröffentlichte Action-Adventure Metroid: Samus Returns auch für die Switch erscheinen könnte. Solche Mutmaßungen sind zwar nicht neu, werden aber seit ein paar Wochen dadurch befeuert, dass Nintendo in seinem Online-Store ein neues Produkt namens "Super Metroid Skin & Screen Protector Set" zum Kauf anbietet. Dabei handelt es sich um klebbare Folien im Metroid-Look für die Switch, das Switch-Dock sowie die Joy-Cons. Das ist an sich noch kein Hinweis auf einen Port von Samus Returns, unter den Produktbildern befindet sich allerdings eines, auf dem eine Switch im Handheld-Modus mit ebenjenem 3DS-Spiel auf dem Konsolenbildschirm zu sehen ist. Es handelt sich zwar ganz offensichtlich erkennbar um eine Collage; als das Foto geschossen wurde, lief das Game also nicht wirklich auf der Switch. Viele Fans verstehen das Bild dennoch als Hinweis auf einen HD-Port von Metroid: Samus Returns für die Switch.

GAME&WATCH MIT FEHLER

Nintendo hat den Mario-Retro-Handheld mit einem Spracherfehler ausgeliefert.

Anlässlich des 35. Mario-Jubiläums hat Nintendo im November eine neue Game-&-Watch-Konsole auf den Markt gebracht: Game & Watch: Super Mario Bros. Auf dem Gerät sind die NES-Klassiker Super Mario Bros. sowie Super Mario Bros.: The Lost Levels installiert, außerdem das Kultspiel Ball in einer Mario-Variante und eine Digitaluhr. Ebenjene Zeitanzeige verfügt über 35 Easter Eggs und dort hat sich ein Sprachfehler eingeschlichen. Hält man den A-Button gedrückt, ertönt ein Mario-Song mit Untertiteln auf dem Bildschirm. Je nach eingestellter Sprache der Konsole wird hier aber die falsche Übersetzung angezeigt. Deutscher Spieler bekommen beispielsweise italienische Untertitel zu Gesicht. Für die deutsche Übersetzung müsst ihr als Systemsprache französisch einstellen.

N-ZONE-STECKBRIEF #64

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
James

ERSTER AUFTRITT:
Pokémon Gelb (2000)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Pokémon-Anime (1997-heute)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
James wuchs als Kind in einer Millionärsfamilie auf und war von Kindesbeinen an Luxus gewöhnt. Die Regeln der gehobenen Gesellschaft machten ihn aber unglücklich.

KURZBIOGRAFIE:
James ist ein Mitglied von Team Rocket und bildet zusammen mit Jessie und Mauzi ein Trio, das in den Pokémon-Spielen wie auch im Anime oftmals für Ärger sorgt. Meistens lässt er sich von seinen Teamkollegen, allen voran von Jessie, herumkommandieren. Mit ihr ist James schon lange befreundet. Vor der Mitgliedschaft bei Team Rocket waren beide an der Pokémon-Technical-School eingeschrieben, wo beide jedoch schon bei der Eintrittsprüfung versagten. Daraufhin traten James und Jessie einer Fahrradgang in Sunnytown bei. Dort war er als "Little Jim" bekannt, weil er anfangs noch Stützräder an seinem Fahrrad benötigte. Dem Team Rocket traten Jessie und James unabhängig voneinander bei.

TRIVIA:
James ist als Team-Rocket-Mitglied zwar ein Schuft, tut aber auch viel Gutes. Beispielsweise kümmert er sich fürsorglich um seine Pokémon. Außerdem hat er ein schauspielerisches Talent dafür, andere Leute in Verkleidung reinzulegen.

NINTENDO UNTERSAGT TURNIER

Ein Smash-Bros.-Turnier sollte online stattfinden, doch Nintendo untersagte das Vorhaben aufgrund der geplanten Verwendung eines Custom-Emulators.

Große Aufregung in der kompetitiven Szene! Eigentlich hätte kürzlich das bereits seit 2011 stattfindende Turnier namens "The Big House" in Michigan, USA, vonstattengehen sollen. Dabei handelt es sich um einen Wettbewerb, bei dem üblicherweise mehr als 1.000 Teilnehmerinnen und Teilnehmer in verschiedenen Super-Smash-Bros.-Games gegeneinander antreten. Neben dem aktuellen Serienteil Super Smash Bros. Ultimate wird nach wie vor das bereits vor beinahe 20 Jahren erschienene Gamecube-Spiel Super Smash Bros. Melee gezockt. Wegen der weiterhin anhaltenden globalen Coronaviruspandemie sollte das Turnier heuer rein online stattfinden. Kein Problem beim Switch-Smash, denn das bietet bekanntermaßen einen Online-Modus. Das gilt jedoch nicht für den Gamecube-Teil der Reihe. Um Melee trotzdem online spielen zu können, wollten die Veranstalter von "The Big House" auf den Custom-Emulator "Slippi" setzen, der dies in SSB Melee ermöglicht. Nintendo of America untersagte dies jedoch. Daher wurde das komplette Turnier schließlich abgesagt, Melee steht dort nämlich eigentlich im Mittelpunkt. Nintendo betonte zwar, dass man die Hingabe und Liebe der Fans zu schätzen weiß, zugleich aber das geistige Eigentum schützen wolle. Die Entscheidung sorgte in der kompetitiven Szene und generell unter Nintendo-Fans trotzdem für großen Unmut. Zeitweise trendete der Hashtag #FreeMelee bei Twitter weltweit auf Platz eins, auch in Deutschland. Nintendo jedoch blieb bei der Untersagung des Turniers.

PRODUKTION DES NÄCHSTEN SONIC-FILMS BEGINNT BALD

Infos zum Start der Dreharbeiten für den zweiten Sonic-Film sind durchgesickert, genauso wie das Budget des Streifens mit dem blauen Igel.

Videospielverfilmungen sind seit vielen Jahren ein beliebtes Genre für die große Leinwand. Nicht zuletzt Nintendo selbst bewies mit dem Meisterdetektiv-Pikachu-Film im Frühjahr 2019, wie hervorragend sich Gaming im Film beweisen kann. Auch der kommende Mario-Animationsfilm von den Minions-Machern wird von vielen Fans bereits sehnsüchtig erwartet und soll 2022 veröffentlicht werden. Die Konkurrenz bei Sega ist in diesem Geschäftsfeld ebenfalls umtriebig: Im Februar 2020 erschien nach einiger zeitlicher Verzögerung der erste offizielle Sonic-Film im Kino. Der Kinostart war eigentlich schon früher geplant, wurde aufgrund massiver Kritik am Sonic-Design im ersten Trailer aber nach hinten verschoben. Schlussendlich haben sich die Mehrarbeiten wohl gelohnt, denn der Streifen lief überaus erfolgreich. Schnell stand daher fest, dass ein zweiter Teil produziert werden soll. Nun ist durchgesickert, wann die Dreharbeiten beginnen werden: Geplant wird von den Verantwortlichen derzeit mit März 2021. Das Projekt läuft aktuelle unter dem passenden Decknamen "Emerald Hill". Das Budget für den zweiten Sonic-Film soll sich auf über 20 Mio. US-Dollar belaufen.

PS5 UND SWITCH:
RUMBLE VOM GLEICHEN HERSTELLER

Das beeindruckende haptische Feedback des PS5-Controller stammt vom gleichen Unternehmen wie die HD-Vibration der Switch.

Erst kürzlich ist die neue Konsolengeneration von Microsoft und Sony eingeläutet worden; die beiden Firmen veröffentlichten im November die Xbox Series X/S respektive die Playstation 5. Neben starker Leistung und verbesserter Grafik setzen beide Hersteller auch auf viele neue Features, Sony beispielsweise auf deutlich verbessertes haptisches Feedback des Dualsense genannten neuen Controllers. Das heißt, die Vibrationsmotoren im Gamepad sind besonders ausgeklügelt. So könnt ihr beispielsweise in der Tech-Demo Astro's Playroom, die auf jeder Playstation 5 als Spiel vorinstalliert ist, verschiedene Untergründe anhand der Vibration erkennen und voneinander unterscheiden, über die ihr lauft. So fühlt sich die Bewegung über Sand, Wiese oder Eis tatsächlich so an wie die Bewegung, nun, über Sand, Wiese oder Eis. Möglich macht das die Technik eines kalifornischen Unternehmens namens Immersion, das sich auf die Technik spezialisiert hat, die für derlei haptisches Feedback notwendig ist. Moment mal, klingt das nicht alles sehr stark nach der HD-Vibration der Nintendo Switch, die bei den Joy-Cons beziehungsweise dem Pro Controller zum Einsatz kommt? Ja, und zwar aus gutem Grund: Genau die gleiche Firma ist auch für das haptische Feedback bei den Gamepads der Nintendo-Konsole verantwortlich! Das wurde bekannt, weil Immersion zum Release der PS5 eine Pressemitteilung veröffentlichte, in der es darum ging, dass das Unternehmen für das haptische Feedback bei der Konsole verantwortlich zeichnet. Auch zur Veröffentlichung der Switch gab die Firma eine entsprechende Mitteilung heraus.

SUPER MARIO BROS. 3
FÜR ÜBER 150.000 US-DOLLAR VERKAUFT!

Bei einem Online-Auktionshaus kam eine originalverschweißte Version des NES-Klassikers für eine Wahnsinnssumme unter den Hammer.

Retro ist heutzutage ein riesiges Thema. Das war nicht immer so, zumindest aber ist diese Entwicklung schon lange nicht mehr neu. Besonders in den letzten rund fünf bis zehn Jahren haben Spielerinnen und Spieler auf der ganzen Welt zunehmend Freude an Retro und der damit verbundenen Nostalgie gefunden. Das hat auch zur Folge, dass beispielsweise alte Konsolen oder Originalspiele nicht nur besser online verfügbar sind, sondern in bestimmten Fällen auch deutlich an Wert gewonnen haben. Während so beispielsweise Super Mario 64 auch heutzutage noch problemlos für einen geringeren Preis als zum Release 1996/97 zu haben ist, gilt das für andere Spiele nicht – Conker's Bad Fur Day fürs N64 kostet online zum Beispiel meistens mehrere hundert Euro. Beim auf diesen Bereich spezialisierten Online-Auktionshaus "Heritage Auctions" erzielte nun kürzlich ein NES-Spiele eine absolut gigantische Rekordsumme. Eine originalverpackte, noch verschweißte Version von Super Mario Bros 3. wechselte für unglaubliche 156.000 US-Dollar den Besitzer, das sind mehr als 131.000 Euro. Das liegt aber nicht allein daran, dass das NES-Spiel noch eingeschweißt ist. Zwar zahlt man auch dafür schon ordentliche Summen, jedoch nicht in dieser Größenordnung. Der Grund also: Es handelt sich um eine extrem seltene Variante des Spiels, bei der das Wort "Bros." auf der linken Seite der Packung aufgedruckt ist, wodurch Marios Hand verdeckt ist. Diese Version des Games existiert mutmaßlich nur noch wenige Male und in verschweißter Originalverpackung möglicherweise sogar nur noch dieses eine Mal.

SUPER NINTENDO WORLD: NEUE INFOS UND ERÖFFNUNGSTAG

Nintendo hat eine Mario-Kart-Achterbahn genauer vorgestellt und den Eröffnungstag des ersten Nintendo-Freizeitparks verkündet.

Schon seit einiger Zeit befindet sich der erste Nintendo-Freizeitpark im Aufbau. Dieser wird verschiedene Fahrgeschäfte und andere Attraktionen und Geschäfte umfassen, ist aber "nur" Teil eines viel größeren Freizeitparks namens Universal Studios Japan. Das Gelände befindet sich in Osaka. Weitere solcher Nintendo-Freizeitparks sind in Zukunft auch außerhalb von Japan geplant. Nun gab Nintendo kürzlich den Eröffnungstag von Super Nintendo World bekannt: Am 04. Februar 2021, das ist ein Donnerstag, sollen die Pforten für die Besucherinnen und Besucher geöffnet werden. Zusammen mit dieser Ankündigung stellte Nintendo auch gleich ein besonders interessantes Fahrgeschäft vor, nämlich die Mario-Kart-Achterbahn mit dem Namen "Koopa's Challenge". Diese wird im Freizeitpark Teil von Bowsers Schloss sein, auf dem Weg zur Achterbahn erkunden die Besucher daher Bowsers Räumlichkeiten. Jedes Kart der Achterbahn verfügt über vier Plätze und jeder Mitfahrer hat ein eigenes Lenkrad sowie ein AR-Headset. Damit fahren Besucherinnen und Besucher ein um virtuelle Elemente angereichertes Rennen während der Achterbahnfahrt, bei dem beispielsweise die klassischen Mario-Kart-Items zum Einsatz kommen. Die Fahrt führt über bekannte Terrains der Serie, beispielsweise Unterwasser- und Lavaabschnitte oder auch über Regenbogenpisten.

URI GELLER GIBT POKÉMON-KARTE FREI

Per Twitter teilte der Mentalist Uri Geller mit, dass er die Kadabra-Sammelkarte freigibt, die vor rund 20 Jahren zu einem Rechtsstreit führte.

Uri Geller ist ein bekannter sogenannter "Mentalist" aus Israel. Den meisten ist Geller wohl bekannt für seine Löffelverbiegetricks sowie die Show "The Next Uri Geller", die vor einigen Jahren im Fernsehen lief, bei der mehrere "Mentalisten" um den Sieg gegeneinander antraten. Ebenjener Uri Geller verklagte um das Jahr 2000 herum Nintendo auf stolze 65 Mio. US-Dollar. Der Grund: Die Sammelkarte des Pokémon Kadabra weise Referenzen zu seiner Person auf. Es wird nämlich mit dem typischen verbogenen Löffel dargestellt, außerdem klingt der japanische Name des Taschenmonsters sehr ähnlich wie die japanische Aussprache des Namens Uri Geller. Die bekannte Persönlichkeit empfand die Karte daher als "Beschmutzung seiner Person" und verklagte Nintendo. Die Klage wurde Ende 2002 nach mehreren Jahren zwar abgewiesen, Nintendo verzichtete aber trotzdem auf die weitere Produktion, um möglichen weitergehenden Rechtsstreitereien von vornherein aus dem Weg zu gehen. Nun verkündete Uri Geller kürzlich auf Twitter einen Sinneswandel. Er entschuldigte sich bei Nintendo für sein damaliges Verhalten und gab die Erlaubnis, die Karte doch wieder zu produzieren, wenngleich die Produktion auch niemals offiziell untersagt wurde. In seinem Tweet bezeichnet er die Sammelkarte als "seine Kadabra-Karte". Nintendo hat auf die Aktion Uri Gellers bis zum Redaktionsschluss nicht reagiert oder öffentlich geantwortet. Es bleibt also abzuwarten, ob das japanische Unternehmen Gellers Tweet tatsächlich zum Anlass nimmt, die Sammelkarte nun doch wieder zu produzieren und zu verkaufen.

NVIDIA: REKORDUMSÄTZE DANK DER SWITCH

Das kalifornische Unternehmen verzeichnet aufgrund des enormen Erfolgs der Switch im Jahr 2020 Rekordumsätze.

Bekanntermaßen stammen sowohl der Prozessor als auch der Grafikchip in der Nintendo Switch vom kalifornischen Unternehmen Nvidia. Zusammen haben die US-Amerikaner und die Japaner den Chipsatz für Nintendos hybride Konsole entwickelt. Logisch daher, dass Nvidia an jeder verkauften Switch bares Geld verdient, stammt doch die interne Hardware somit maßgeblich von dem Unternehmen. Zugleich ist die Nintendo-Konsole nicht nur schon seit dem Release im März 2017 äußerst beliebt, besonders im Jahr 2020 schoss die Nachfrage nach der Konsole in ungeahnte Höhen. Das freut nicht nur Nintendo, sondern auch Nvidia: Durch den großen Switch-Erfolg verzeichnen auch die Kalifornier neue Rekordumsätze. Zwar wurden keine konkreten Zahlen genannt, der enorme Erfolg von Nvidias Gamingsparte geht laut eigener Aussage aber zum größten Teil auf den enormen Erfolg der Switch zurück. Besonders zu Beginn der globalen Coronaviruspandemie im Frühjahr war die Switch über längere Zeit fast weltweit ausverkauft, Nintendo kam mit der Produktion der Konsole nicht mehr hinterher. Für eine zu diesem Zeitpunkt rund drei Jahre alte Hardware eine ungewöhnliche Situation.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1421: Während das reguläre Donkey Kong Land 3 in Japan niemals veröffentlicht wurde, erschien etwas später eine Game-Boy-Color-Version des Jump & Runs, die wiederum niemals im Westen auf den Markt kam.

1422: Als Diddy Kong Racing in der Entwicklung noch ein Steinzeit-basiertes Rennspiel war, gab es ein Roller-fahrendes Mammut als Fahrer. Abgesehen von einem Artwork ist die Figur jedoch wie seine Artgenossen aus der realen Welt von der Bildfläche verschwunden.

1423: Die Entwickler von Crash Team Racing waren offenbar große Fans von Diddy Kong Racing: Die Strecke „Mondsichelinsel“ wurde dort nämlich eins zu eins nachgebaut und diente in dieser Form zu Testzwecken des eigenen Spiels.

1424: Im N64-Spiel Goldeneye 007 kann man einen Cheat namens“ DK Mode“ freischalten. Dieser Cheat stattet alle Figuren mit übergroßen Köpfen und Händen aus. Rare ist sowohl für die originale Donkey-Kong-Country-Trilogie als auch für Goldeneye verantwortlich, weshalb der Name des Cheats leicht erklärbar ist.

1425: Pippi Lindgren, eine für kurze Zeit spielbare Figur in Earthbound Beginnings, hat den Vornamen von Pippi Langstrumpf und den Nachnamen von deren Erfinderin Astrid Lindgren. Ebenfalls ähnlich wie Pippi Langstrumpf ist sie bekannt als extrem starkes Mädchen.

1426: Im Game-Boy-Titel Game & Watch Gallery 3 lässt sich eine alternativ gespiegelte Version des Game-&-Watch-Klassikers Fire freischalten. Sie nennt sich Reverse Fire und basiert auf einer Fehlproduktion des Originaltitels, bei welcher alle LCD-Bildschirme versehentlich falsch herum eingebaut wurden.

1427: Hat man die Story von Kirby Star Allies durchgespielt und sieht sich dann in der Oberwelt „Helden im fernen All“ genau um, kann man den Planeten Ripple Star erkennen. Der ist im Switch-Spiel zwar nicht erkundbar, stellt aber einen Schauplatz aus Kirby 64: The Crystal Shards dar.

1428: Im Club-Nintendo-Sonderheft „Kirby´s größter Fall“, einem Comic über die Detektivarbeit des rosa Pummels, erfährt man ein kurioses Detail aus dessen Privatleben. So hat er hier eine Beziehung zu einem weiblichen Kirby namens Susy, welche damenhafte Schuhe und eine Schleife am Kopf trägt.

1429: Dank des „Gigaleaks“ von 2020 wurden drei verworfene Items von Mario Kart 64 bekannt. So sollte es schon damals das Yoshi-Ei geben, das dann erst im vierten Teil der Reihe einen Auftritt hatte. Auch befinden sich in diesen Daten Murmeln als Items sowie ein 10-Tonnen-Gewicht. Welche Wirkung diese Waffen besitzen sollten, bleibt leider ein Geheimnis.

1430: Der Produzent von des Switch-Adventures Luigi’s Mansion 3, Kensuke Tanabe, verriet in einem Interview, dass der schleimige Fluigi, der im 3DS-Remake des ersten Serienablegers eingeführt wurde, essbar sei. So soll dieser nach Weingummi schmecken. Also ein Mitspieler perfekt zum Vernaschen?

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

WILLI | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play^5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
the marquard group

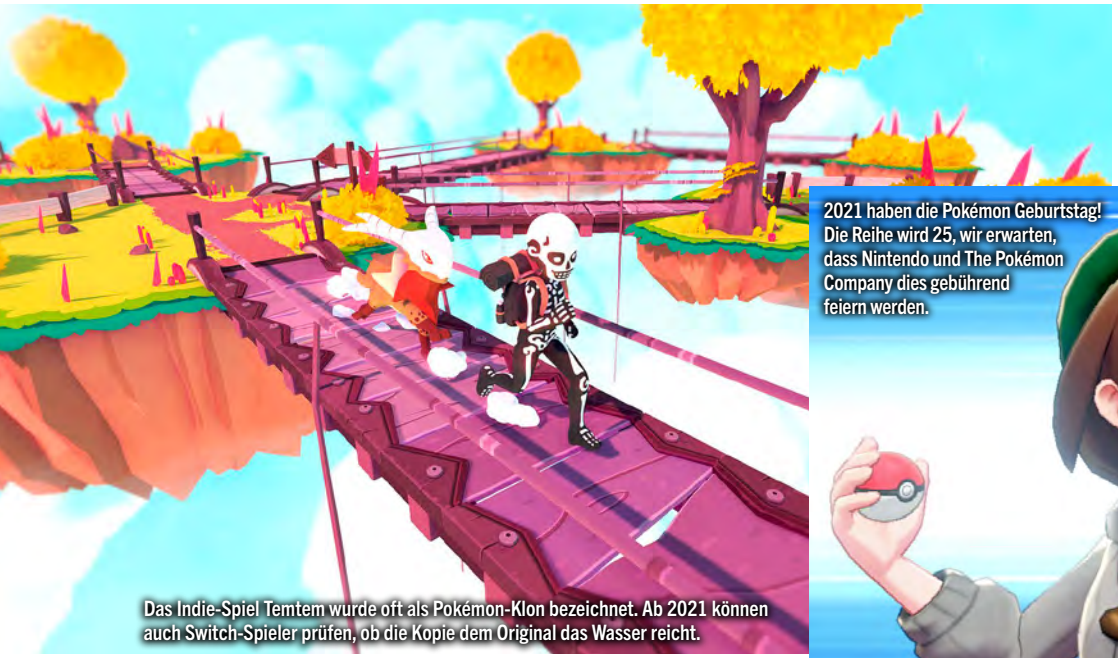
shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

AUSBLICK AUF 2021

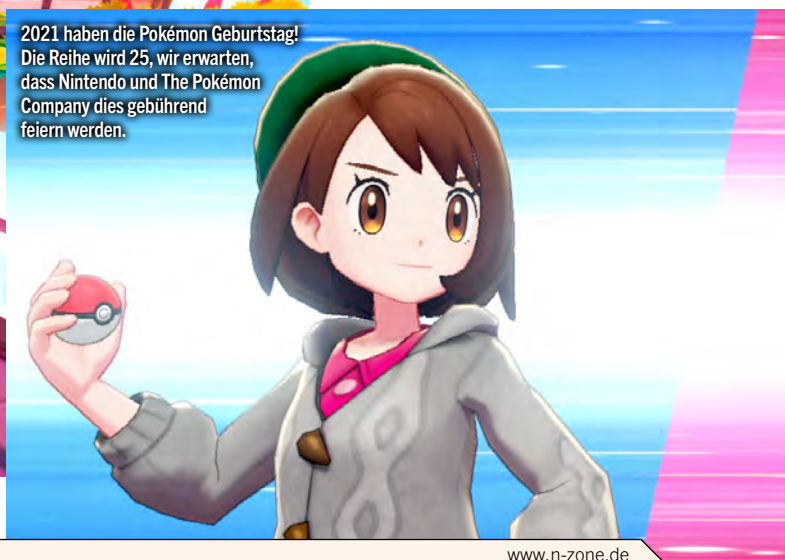
SO GEHT ES WEITER MIT NINTENDO

Das Jahr 2020 verlief für die meisten nicht wie geplant – auch nicht für Nintendo. Was bedeutet das für das nächste Jahr? Wir wagen einen Ausblick auf Switch 2, neue Spiele und mehr!

Es brodelt mal wieder in der Gerüchteküche. Nachdem Nintendo selbst kommunizierte, dass im Jahr 2020 kein neues Switch-Modell erscheinen werde, öffnen sich zum Jahreswechseln Tür und Tor für allerlei Spekulationen. Mehrere, natürlich anonyme und damit nicht nachprüfbare Quellen wollen großen Medienunternehmen wie etwa Bloomberg verraten haben, dass der japanische Konzern 2021 eine neue Switch auf den Markt bringen wird. Ob es sich dabei um eine Switch 2 oder eine Switch Pro handelt, ist genauso ungewiss wie der Wahrheitsgehalt der Gerüchte. Angeblich habe Nintendo bei Entwicklern 4K-Auflösungen bei der Umsetzung von Switch-Spielen angefragt. Mit der aktuellen Hardware ergäbe das natürlich keinen Sinn. Außerdem befindet sich Nintendo angeblich in Gesprächen mit Nvidia wegen eines neuen Chips für die ominöse Switch 2 und plant die Zusammenarbeit mit einem taiwanesischen Hersteller von Displays. Es heißt, Nintendo werde in Zukunft auf Mini-LED-Bildschirme setzen. Auch dies ist LCD-Technologie, allerdings mit verbesserter Beleuchtung. Dadurch nähern sich die Kontraste der Qualität von OLED-Displays an, die Prouktion ist aber günstiger, außerdem entgeht man dem Einbrenneffekt bei OLEDs. All das klingt verheißungsvoll, und immerhin haben auch Microsoft



Das Indie-Spiel Temtem wurde oft als Pokémon-Klon bezeichnet. Ab 2021 können auch Switch-Spieler prüfen, ob die Kopie dem Original das Wasser reicht.



2021 haben die Pokémon Geburtstag! Die Reihe wird 25, wir erwarten, dass Nintendo und The Pokémon Company dies gebührend feiern werden.

Das chinesische Spiel Genshin Impact mit dem Flair von Breath of the Wild feiert auf dem PC momentan große Erfolge. Ab dem Frühjahr 2021 erscheint es auch auf der Switch.

und Sony kürzlich ihre neuen Konsolen am Markt eingeführt – gerät Nintendo da nicht ins Hintertreffen, wenn die Firma keine neue Hardware herausbringt? Natürlich haben wir keine allwissende Glaskugel, allerdings schließen wir es momentan aus, dass Nintendo 2021 eine Konsole einführt, die die Switch komplett ersetzt. Denn: Die Switch ist nach wie vor sehr erfolgreich, sie profitierte sogar von der Corona-Pandemie, sodass Nintendo die veranschlagten Gewinne für das Jahr nach oben korrigierte. Es wäre unglücklich und absurd, die inzwischen mehr als 68 Millionen Switch-Besitzer mit dem Release einer gänzlich neuen Hardware vor den Kopf zu stoßen, zumal die Switch erst vier Jahre alt ist – selbst der ungeliebten Wii U vergönnte Nintendo ein fünfjähriges Leben. Tatsumi Kimishima, der Präsident von NIntendo von 2015 bis 2018, verriet kurz vor seinem Abschied in die Rente in einem Interview, dass sich der Konzern durchaus vorstellen könne, lange an der Switch festzuhalten. Auch wenn wir damit eine Switch 2 für 2021 ausschließen, halten wir es durchaus für wahrscheinlich, dass endlich die sogenannten Switch Pro veröffentlicht wird, möglicherweise mit den eingangs erwähnten Hardware-Besonderheiten, sprich einem neuen, stärkeren Prozessor und einem besseren Bildschirm. Wann im nächsten Jahr es soweit sein soll, darüber ist sich die Gerüchteküche nicht einig, vom Anfang des Jahres ist oft die Rede und vom Ende des Jahres. Da das Weihnachtsgeschäft immens wichtig ist für den Konsolenverkauf, würden wir den Release-Zeitraum auch eher gegen November bis Dezember verorten. Zumal sich dieser Termin mit einem anderen Termin überschneidet, der gerade durchs Internet geistert, nämlich der Veröffentlichungszeitraum eines der am heißesten ersehnten Spiele seit seiner Ankündigung: Natürlich reden wir vom Nachfolger von The Legend of Zelda: Breath of the Wild! Zwar wird das Spiel landläufig Breath of the Wild 2 genannt, aber Nintendo selbst betiteln das Spiel auf ihrem Presseserver als „Der Nachfolger zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild“ – vermutlich wird es also am Ende irgendeinen anderen Namen tragen. Jedenfalls äußerte sich die Bloggerin Emily Rogers auf Twitter folgendermaßen zur Veröffentlichung von Breath of the Wild 2: „Die Wahrscheinlichkeit, dass es zum Weihnachtsgeschäft 2021 veröffentlicht wird, liegt bei 85 bis 90 Prozent“. Bereits früher verriet Rogers Nintendo-Interna im Netz, allerdings trafen nicht alle ihre Vorhersagen ein, auch diese Aussage ist also mit Vorsicht zu genießen. Unwahrscheinlich ist der Release-Zeitraum keineswegs, auch wenn der Vorgänger seinerzeit im ersten Quartal des Jahres an den Start ging. Noch attraktiver als ein Zelda für das Weihnachtsgeschäft ist bei Nintendo nur Mario!

Viel mehr als dieses Logo gibt es noch nicht zum Action-Spektakel Bayonetta 3. Platinum Games arbeitet aber weiterhin am Switch-Spiel.

Die Rückkehr des Mario

Wie es indes mit dem berühmtesten Klempner der Welt im Jahr 2021 weitergeht, ist zum Teil bekannt, zum Teil noch Spekulation. Fest steht, dass Super Mario 3D World im März für Switch veröffentlicht wird, mit dem Zusatz Bowser’s Fury versehen. Was genau in den neuen Inhalten steckt, ist noch nicht bekannt, auf jeden Fall dürfte der Titel als eine Art Lückenfüller dienen, in dessen näherem Release-Zeitraum mit keinem anderen, großen Mario-Titel zu rechnen ist. Allerdings

Gerüchteweise erscheint der Nachfolger zu Breath of the Wild zu Weihnachten 2021. Eventuell sogar gemeinsam mit der vermuteten Switch Pro!

bedeutet dies nicht unbedingt, dass ihr Mario und Co. 2021 nur im Katzenkostüm zu Gesicht bekommen werdet, denn momentan verbreitet sich das Gerücht, dass Entwickler Camelot an einem neuen Mario-Sportspiel für die Switch arbeitet, das im ersten Halbjahr 2021 erscheinen soll. Das japanische Studio programmiert schon seit Jahren erfolgreich Sport-Games für Nintendo, zuletzt etwa Mario Tennis Aces im Jahr 2018. An was das Team momentan werkelt, ist nicht bekannt, demnach halten wir es für recht wahrscheinlich, dass sich Mario 2021 wieder der Fitness widmet – womöglich in der Disziplin Golf. Wirklich gar keine Informationen, ja, nicht einmal Gerüchte gibt es zu einem Mario Odyssey 2. Der Serientradition entsprechend gehen wir davon aus, dass das nächste „große“ Mario-Spiel keine direkte Fortsetzung sein wird, vermutlich gerade in Arbeit ist, aber noch lange kein Lebenszeichen von sich geben wird.

Glückwunsch!

Während Marios Jubiläumsjahr im März 2021 endet (dann wird auch das zeitlich limitierte Super Mario 3D All-Stars aus dem Angebot genommen), feiert eine andere, alteingesessene Serie Geburtstag, die im Bewusstsein der Allgemeinheit nicht minder eng mit Nintendo verknüpft ist: Pokémon! Die Monstersammelei wird 2021 stolze 25 Jahre alt, und zwei Geschenke an die Fans stehen mit Pokémon Snap und Detektiv Pikachu 2 schon fest. Das ist aber sicher nicht alles, schließlich handelt es sich dabei nur um Spin-Offs des Popkulturschwergewichts. Traditionell veröffentlicht The Pokémon Company ihre Titel mit einem gewissen Muster: Auf eine Neuauflage von alten Generationen folgt ein neuer Teil, der dann erweitert wird, danach wieder ein Remake. Dies bedeutet, dass für 2021 eine Neuauflage anstehen müsste, wir denken, dass die vierte Generation nun an der Reihe ist. Oder vielleicht erwartet Spieler ja sogar eine Collection mit mehreren Teilen, wie etwa zu Marios Jubiläum. Natürlich kann es auch sein, dass The Pokémon Company entgegen seiner Traditionen handelt und ein ganz neues Pokémon-Abenteuer veröffentlicht wird, allerdings erfordern die neuen Teile der Serie viel Vorlauf, nicht nur zum Programmieren, sondern auch für das Marketing. Ein ganz frisches Pokémon-Spiel vor dem Weihnachtsgeschäft 2021 halten wir somit für so gut wie ausgeschlossen. Stichwort Jubiläum: 2021 gibt es ein weiteres Geburtstagskind, nämlich Langohr Link. Die Gerüchte um die Fortsetzung zu Breath of the Wild haben wir bereits abgedeckt,

◆ Zwar kein richtiges Metroid, aber – ausgehend vom Vorgänger – eine richtig gute Alternative ist das Indie-Game Axiom Verge 2. Es erscheint 2021.

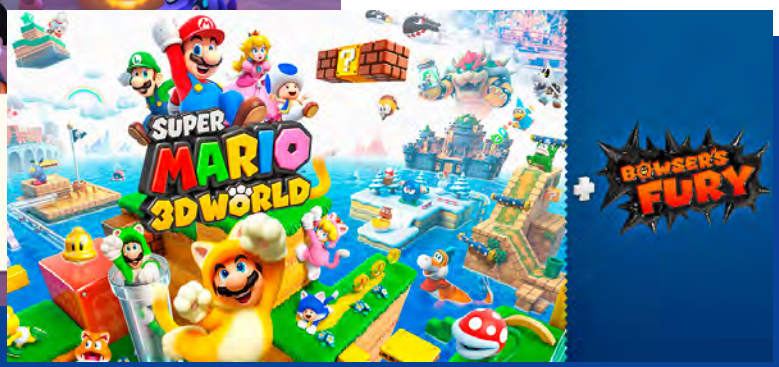
◆ Angeblich erscheint New Pokémon Snap im ersten Halbjahr 2021. Wir halten diesen Release-Zeitraum für wahrscheinlich.

Ein wichtiges Third-Party-Spiel für die Switch ist 2021 Monster Hunter Rise. Leaks zufolge wird der Titel aber nur bis zum Ende des Jahres Switch-exklusiv verfügbar sein.

aber angesichts der Tatsache, dass Zelda 35-jähriges Jubiläum feiert, können wir uns nicht vorstellen, dass es Nintendo mit diesem Release zur Serie auf sich beruhen lässt. Gut möglich, dass auch zu Ehren von TLoZ eine Collection erscheint, eventuell (mal wieder) mit Ocarina of Time und Majora's Mask oder vielleicht ja mit Skyward Sword und Twilight Princess. Durch die Joy-Cons stünde der Umsetzung der Bewegungssteuerung Hardwaretechnisch auf der Switch nichts im Wege, und die hohen Verkaufszahlen der Mario-Collection dürften Nintendo optimistisch stimmen, dass eine Link-Spielesammlung ebenso gut bei den Fans ankäme. Immer eine Option sind natürlich auch Remakes statt Remaster, dass wir eines der genannten Zelda-Spiele in generalüberholter Form 2021 auf der Switch begrüßen, halten wir ebenfalls für wahrscheinlich, tendieren aber eher zu einer Art Collection mit Remaster-Spielen. Für Spekulation sorgte Nintendo vor einigen Wochen selbst, als der offizielle US-Account des Unternehmens die Follower fragte, ob diese 3D- oder 2D-Zeldas bevorzugen. Vielleicht gibt oder gab es ja Überlegungen, die beiden GBC-Titel Oracle of Ages und Oracle of Seasons in der Machart von Link's Awakening neu aufzulegen? Zu viel Hoffnung machen wir uns in dieser Hinsicht aber nicht, zumal mehr als 80 Prozent der Teilnehmer angaben, 3D-Zeldas zu bevorzugen.

Und dann gibt es noch die großen Fragezeichen, die schon seit Monaten und Jahren bestehen: Was ist mit Metroid Prime 4? An dieser Front tut sich wirklich gar nichts, wir können uns vorstellen, dass im Rahmen von Messen wie der E3 oder der Gamescom neue Informationen herausspringen, sollte denn die Pandemie bis zu diesem Zeitpunkt überstanden sein, sodass die Events stattfinden können. Eine Veröffentlichung im nächsten Jahr halten wir aber für wenig wahrscheinlich. Gerüchteweise müssen Samus-Fans nicht ganz ohne neues Futter auskommen, angeblich soll nämlich ein neuer 2D-Ableger 2021 für die Switch erscheinen. Und wenn sich dies nicht bewahrheitet, gibt es ja immerhin noch Axion Verge 2, ein Indie-Spiel ganz im Stile der klassischen Metroid-Ga-

Animal Crossing wird immer wieder mit spannenden, saisonalen Updates versorgt. Das wird mit hoher Sicherheit auch 2021 so weitergehen!



Was genau in den Zusatzinhalten zu Super Mario 3D World namens Bowser's Fury steckt? Das weiß noch niemand, wir sind gespannt.

MEINUNG
Lukas Schmid

Nintendo hat das Wort „Spätzünder" neu definiert. Für 2021 wünsche ich mir offenere Karten.

Man vergisst es gerne, aber bis vor wirklich gar nicht allzu langer Zeit sah das Nintendo-Jahr 2020 ganz schön düster aus. Im ersten halben Jahr kam von Animal Crossing mal abgesehen fast nix, erst danach tröpfelten nach und nach die diversen Ankündigungen und Überraschungsreleases herein, die schlussendlich für ein nicht berauschendes, aber ganz anständiges Switch-2020 sorgten (von der Jahresbewertung abseits der Videospielewelt rede ich jetzt mal lieber nicht). Klar, Nintendo hält seine Karten gerne bedeckt, aber ich hoffe, dass der Mario-Konzern 2021 dann doch einen etwas anderen Ansatz wählt. Nintendo Directs scheinen der Vergangenheit anzugehören, soll sein, aber ich will nicht schon wieder über Monate im Dunkeln gelassen werden, ratend, was vielleicht oder vielleicht nicht im Switch-Kosmos passieren wird. Herrje, alle paar Monate mal ein kurzes Info-Update plus ein kleiner Trailer zu Breath of the Wild 2 sind auch in einem frühen Entwicklungsstadium nicht zu viel verlangt! Und wenn man ein Spiel, welches im September erscheinen wird, im März ankündigt, dann ist das zwischen Enthüllung und Release noch immer weniger Abstand als bei den meisten anderen Entwicklungsstudios. Insofern, Nintendo: Lasst uns bitte an eurem Gebaren teilhaben, mit dem einen oder anderen Releasetermin, der schlussendlich nicht eingehalten werden kann, können die Nintendo-Fans ganz bestimmt leben.

Entwicklungsstopp, Entwicklerwechsel – das gebeutelte Metroid Prime 4 könnte theoretisch 2021 erscheinen, wir halten dies aber für eher unwahrscheinlich. ➧

Es wird wieder sportlich? Angeblich arbeitet das Studio Camelot an einem neuen Sportspiel mit Mario in der Hauptrolle. Der letzte Streich war Mario Tennis Aces. ➧

➧ In den Universal Studios in Osaka eröffnet 2021 die Super Nintendo World – ein Vergnügungspark mit interaktiven Attraktionen und Achterbahnen.

mes. Genauso im Limbus wabert Bayonetta 3 herum, doch bei diesem Spiel halten wir eine Veröffentlichung noch vor Weihnachten 2021 für wahrscheinlicher. Denn: Das Spiel hat nie das Studio gewechselt, so wie Metroid Prime 4, und nach dem Remaster von The Wonderful 101 sollte Platinum Games nun auch wieder mehr Zeit für die Arbeit am Hexenabenteuer haben. Es würde uns nicht überraschen, wenn es in den nächsten Monaten Neuigkeiten rund um Bayonetta 3 gäbe.

Geheimnisvolle Guillotine

Leaks gibt und gab es nicht nur bei Nintendo, sondern auch bei anderen Publishern, darunter zum Beispiel Capcom. Hacker erbeuteten im November 2020

Keine unbedingt große Marke, aber für Fans von JRPGs dennoch herbeigesehnt: Bravely Default 2 erscheint im Frühjahr 2021 exklusiv für Switch.

auf illegalem Wege jede Menge sensible Daten des japanischen Publishers. Laut der erschlichenen Informationen soll eine Ace-Attorney-Collection inklusive der bislang nur Japan veröffentlichten Teile für die Nintendo-Konsole erscheinen. Spannend auch das Projekt mit dem Arbeitstitel Guillotine: Dahinter verbirgt sich ein Switch-Titel, zu dem noch gar nichts bekannt ist und der schon im Februar 2021 erscheinen soll – wenn es ihn denn gibt. Eventuell ein Resident Evil?

Dauerbrenner Animal Crossing

Auch Spiele, die schon erschienen sind, werden 2021 wichtig sein: Animal Crossing wird auf jeden Fall weiter mit Updates versorgt, die neue Inhalte bringen und die Spieler so bei Stange halten – und noch mehr Switch-Besitzer davon überzeugen, auf die virtuelle Insel auszuwandern. Das aktuelle Update für das Spiel, bei dem man endlich Speicherstände und somit ganze Eilande übertragen kann, sehen übrigens einige ebenfalls als Hinweis auf eine Switch Pro im nächsten Jahr. Dann wäre es nämlich ganz einfach, sich ein Hardware-Upgrade zu gönnen und trotzdem seine Insel weiterzupflegen, in die man so viel Arbeit gesteckt hat.

Wird die Switch also 2021 an die Erfolge von 2020 anknüpfen können? Wir sind zuversichtlich, denn durch die inzwischen immense Verbreitung der Konsole steigt natürlich auch deren Attraktivität für allerei Entwicklerstudios, die nicht direkt von Nintendo bezahlt werden. Selbst Hardware-hungrigere Titel wie etwa Hitman 3 (lest auch unsere Vorschau ein paar Seiten weiter), entgehen Nintendo-Fans inzwischen dank Cloud-Gaming nicht mehr. Und dass die Switch ein Paradies für Indies darstellt, ist nicht erst seit 2020 klar, sondern zeigte sich schon wenige Monate nach Veröffentlichung der Konsole. Egal also, ob die Switch Pro kommt oder nicht, die Zukunft für Nintendo und damit auch für die Spieler sieht momentan ziemlich rosig aus. Wie seht ihr das? was erwartet ihr von Nintendo? Schreibt uns doch! **Katharina Pache**

MEINUNG
Johannes Gehrling

2021 braucht zwei Dinge: Die Switch Pro und viele neue und spannende Spiele für die Switch.

Mein Wunschzettel für das Nintendo-Jahr 2021 ist wie alle zwölf Monate auch heuer wieder prallgefüllt. Ich hoffe, dass die Switch Pro endlich Realität wird! Das stelle ich mir so vor: Gleiche Maße, aber mit größerem Display durch einen schmaleren Rahmen, vielleicht 7,5 Zoll? Außerdem OLED und Full-HD-Auflösung. im TV-Modus wäre 4K wirklich toll, deswegen braucht es auch einen neuen stärkeren Prozessor sowie Grafikchip und mehr Arbeitsspeicher. Oh, und unbedingt auch deutlich mehr interner Speicherplatz, 32 GB ist heutztuage ein absoluter Witz. Und beim Akku könnte man ruhig auch nochmal ein bisschen mehr rausholen. Doch was bringt die schönste Switch Pro ohne tolle neue Spiele, richtig? Deswegen wünsche ich mir für 2021 endlich ein komplett neues Mario Kart 9, gerne auch mit Challenges, Turnieren und ähnlichem für lange Zeit nach dem Release. Super Mario Party 2 steht ebenfalls auf meiner Wunschliste, der letzte Ableger der Reihe ist nach unzähligen Spielabendenden mit Freunden so langsam etwas abgenutzt. Und in Metroid Prime 4 möchte ich mich auch endlich verlieren, bitte zusammen mit der Metroid Prime Trilogy. Und wenn hier schon ein Wunschkonzert angesagt ist: Die zweite Pokémon-Generation als Let's-Go-Remake, N64-Spiele für Nintendo Switch Online und ein neues 3D-Donkey-Kong wären ebenfalls echt toll!

Mit Mini-LED-Bildschirm und neuem Prozessor? Eventuell erwartet Switch-Fans 2021 ein Upgrade – keine neue Konsole, sondern verbesserte Hardware.

GAME & WATCH: SUPER MARIO BROS.

Spielegeschichte zum Anfassen: Die Neuauflage der kultigen Game-&-Watch-Konsole kommt mit drei vorinstallierten Nintendo-Klassikern. Doch ist das den Kaufpreis wirklich wert?

Auch wenn das Jahr 2020 im Großen und Ganzen ein Desaster war, konnte sich zumindest Nintendo über ein kleines Jubiläum freuen: Kult-Klempner Mario feierte seinen 35. Geburtstag! Zu diesem Anlass bekamen die Fans nicht nur Super Mario 3D All-Stars, den Online-Titel Super Mario Bros. 35 oder Mario Kart Live: Home Circuit serviert, es gibt auch noch ein besonderes Extra: Game & Watch: Super Mario Bros., eine eigenständige Mini-Konsole für unterwegs. Die ist natürlich Nintendos erfolgreicher Game-&-Watch-Serie nachempfunden, die sich in den 80er-Jahren großer Beliebtheit erfreute und erst mit dem Siegeszug des Game Boy ein Ende fand. Die handlichen LCD-Geräte kamen damals mit einem fest installierten Spiel auf den Markt, boten nur simple Monochrom-Grafiken und verfügten als Gimmick über eine eingebaute Uhr-Funktion.

Zwar erinnert die Neuauflage mit ihrem kantigen Design überaus gelungen an die alten LCD-Modelle, doch unter der vergoldeten Front tickt ein modernes Innenleben: Ihr bekommt einen farbigen Bildschirm, überraschend kräftigen Sound, einen eingebauten Akku und drei vorinstallierte Spiele, darunter Super Mario Bros. und Super Mario Bros.: The Lost Levels in ihren ursprünglichen NES-Versionen. Das Gerät ist nur in limitierter Stückzahl erhältlich und wird voraussichtlich bis zum 31. März 2021 an Händler ausgeliefert, danach ist es offiziell vom Markt. Somit richtet sich die kleine Konsole klar an Sammler, was auch ihren stolzen Preis erklärt: Knapp 60 Euro will Nintendo für die Game-&-Watch-Neuauflage sehen.

Verarbeitung und Technik

Mit ihren schmalen Abmessungen (ca. 11 x 6,5 cm) und einer Dicke von nur 1 cm passt das Gerät gefühlt in jede Zahnlücke. Weil es mit etwa 68g außerdem federleicht ist, lässt es sich auch von Kinderhänden problemlos halten. Ähnlich wie beim NES-Controller sind Steuerkreuz und Aktionstasten im unteren Drittel angebracht, das ist zwar nostalgisch, aber für den Durchschnittsdaumen auch unbequem. Die Buttons wären weiter oben deutlich besser platziert, sind aber immerhin gut verarbeitet, damit lässt es sich also trotz allem ganz ordentlich spielen. Die vergoldete Frontplatte wirkt wertig und robust, das rote Plastikgehäuse auf der Rückseite macht dagegen einen billigen Eindruck und lässt sich leicht eindrücken. Bei der Stromversorgung geht man mit der Zeit: Wurden die alten Game-&-Watch-Modelle noch mit einfachen Knopfzellen betrieben, verfügt die Neuauflage über einen eingebauten Akku, der über ein mitgeliefertes USB-C-Kabel aufgeladen wird. Auf ein eigenes Netzteil hat Nintendo verzichtet, eine richtige Entscheidung.

Die Uhr glänzt mit hübschen Animationen und Designs, bietet aber leider kaum Funktionen und schaltet sich schnell ab.

Wohlige Nostalgie: Im 40 Jahre alten Game-Watch-Klassiker Ball (hier im Mario-Design) müsst ihr Bälle jonglieren.

Der Farbbildschirm fällt mit einer Diagonale von ca. 2,4 Zoll (entspricht ungefähr 6 cm) zwar sehr klein aus, für ein pixeliges NES-Spiel wie Super Mario Bros. geht das Format aber in Ordnung, alle Details sind ordentlich erkennbar. Lautstärketasten gibt es nicht, sämtliche Einstellungen werden in einem Menü vorgenommen, das ihr über die Pause/Set-Taste öffnet. Hier dürft ihr Bildschirmhelligkeit und Lautstärke in zehn Stufen regeln. Der kleine Mono-Lautsprecher an der linken Seite hat es übrigens in sich und bringt die fröhlichen Mario-Melodien überraschend kräftig rüber. Einen Kopfhöreranschluss gibt es allerdings nicht, auch der Anschluss via Adapter am USB-Port ist nicht möglich.

Sympathische Zeitreise

Im Game & Watch sind drei Spiele fest installiert, weitere Titel könnt ihr nicht hinzufügen. Als sympathisches Gimmick ist das originale LCD-Spiel Ball enthalten, diesmal mit Mario als Hauptfigur. Wer den 40 Jahre alten Klassiker noch nicht kennt: Ihr müsst darin Bälle jonglieren, indem ihr Marios Hände seitlich verschiebt. Das sorgt ein paar Minuten lang für wohlige Nostalgie, danach setzt bleierne Langeweile ein. Das Spielprinzip, mit dem Nintendo damals die Game & Watch-Erfolgsserie begann, macht heute einfach keinen Spaß mehr.

Ein Stück NES-Nostalgie

Das Kernstück des Game & Watch sind aber ohnehin die beiden NES-Klassiker Super Mario Bros. und der kniffligere Nachfolger Super Mario Bros.: The Lost Levels, der im Spielmenü unter dem Namen Super Mario Bros. 2 gelistet wird. Wer es noch nicht wusste: In Japan wurde das Spiel nur ein Jahr nach dem ersten Teil als direkte Fortsetzung veröffentlicht, die sich ausdrücklich an erfahrene Spieler richtet. Die kurze Entwicklungszeit von nur wenigen Monaten merkte man dem Titel allerdings deutlich an: Er hatte zwar härtere Levels und ein paar neue Ideen im Gepäck, war ansonsten aber nahezu identisch mit dem Original. Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades lehnte es Nintendo of America damals ab, das Spiel für den westlichen Markt zu lokalisieren. Stattdessen beschloss man, den japanischen Plattformer Doki Doki Panic in ein Mario-Abenteuer umzustricken; das Ergebnis war „unser" Super Mario Bros. 2, wie wir es hierzulande kennen. Sein japanisches Äquivalent schaffte es dagegen erst 1993 auf den deutschen Markt, als Teil der Sammlung Super Mario All Stars für das Super Nintendo. Um eine Verwechslung zu vermeiden, wurde das Spiel dabei in Super Mario Bros.: The Lost Levels umgetauft – und genau dieses Spiel bekommt ihr nun auch auf dem Game & Watch geboten.

Da sich beide Mario-Spiele bis auf den Schwierigkeitsgrad enorm ähneln, ist auch das Fazit identisch: Die Retro-Hüpfer sind einfach Kult und machen immer noch Spaß! Aber sie sind eben auch 35 Jahre alt, schnell durchgespielt und obendrein schon für zig andere Plattformen erschienen. Das ist für Normalspieler, die kein Geld zu verschenken haben, schlichtweg keine 60 Euro wert. Hier hätte Nintendo zumindest noch die restlichen Mario-Spiele vom NES einbauen können, oder als netten Bonus vielleicht die Super-Mario-Land-Reihe vom Game Boy – auch das hätte deutlich mehr Gegenwert geliefert.

Hier wurde nachgebessert

Eine Speicherfunktion gibt es zwar nicht, aber ihr könnt eine Spielsitzung problemlos unterbrechen oder zwischen den Spielen wechseln, ohne euren Fortschritt zu verlieren. Außerdem hat Nintendo noch ein paar Details eingebaut, die das Spielerlebnis verbessern. Hält man in Super Mario Bros. beispielsweise den B-Knopf im Startbildschirm gedrückt, könnt ihr in bereits erreichte Welten springen und müsst nicht immer wieder im ersten Level loslegen. Haltet ihr dagegen beim Spielstart den A-Knopf gedrückt, erhaltet ihr unendlich Leben und könnt deutlich stressfreier spielen.

Habt ihr Super Mario Bros. durchgespielt, wird wie gewohnt ein höherer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. In der Game-&-Watch-Version bleibt dieser Modus allerdings dauerhaft verfügbar, sobald ihr ihn das erste Mal erreicht habt. Im Originalspiel ging er nach dem Ausschalten der Konsole noch verloren. Und wer den kniffligen Nachfolger gemeistert hat und eine weitere Herausforderung sucht, dürfte sich darüber freuen: Jedes Mal, wenn ihr Super Mario Bros. 2 (beziehungsweise The Lost Levels) durchspielt, erhaltet ihr dafür einen Stern, der dann im Hauptmenü angezeigt wird. Habt ihr acht dieser Sterne gesammelt, wird eine geheime Welt mit vier weiteren Levels freigeschaltet. Um sie zu betreten, müsst ihr im Startmenü den B-Knopf gedrückt halten.

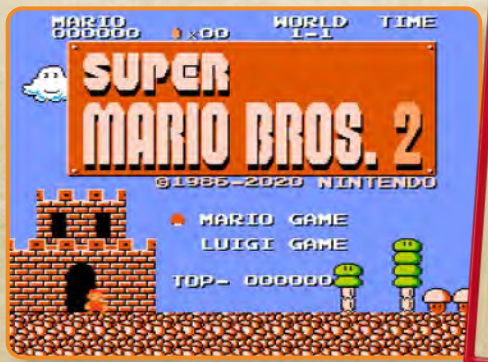
Fünf Koopas nach Zwölf

Neben den drei Spielen ist auch eine Uhr-Funktion enthalten, die ihr mit der „Time"-Taste aktiviert. Die Digitaluhr gefällt mit verschiedenen Mario-Designs und witzigen Animationen, bietet aber keine Wecker-Funktion und schaltet sich schon nach wenigen Minuten von selbst ab. Auch fehlt dem Gerät ein ausklappbarer Standfuß, man kann sich die Konsole also nicht ohne Weiteres auf den Schreibtisch stellen. Immerhin ein kleines Gimmick steckt aber noch drin: Wenn ihr im Uhr-Modus mehrere Sekunden lang die A-Taste gedrückt haltet, wird ein kurzer, englischer Song samt Animation abgespielt, in dem ihr lernt, ein Mario-Gesicht nachzuzeichnen. Dabei ist Nintendo übrigens ein kleiner Fehler unterlaufen, die Untertitel passen nicht zur ausgewählten Sprache. Das ist allerdings kein Beinbruch: Wer deutsche Texte will, muss einfach nur die französische Option wählen.

Fazit: Kaufen oder nicht?

Die Game-&-Watch-Neuauflage ist ein charmantes Sammlerstück, das sich aber nur an beinharte Nintendo-Fans und Konsolenliebhaber richtet, die sich wirklich jeden Handheld in die Glasvitrine stellen wollen. Alle anderen können sich das Geld getrost sparen.

Game & Watch: Super Mario Bros. ist seit dem 13. November 2020 erhältlich, der Preis liegt bei etwa 60 Euro. **Felix Schütz**



Verwechslungsgefahr: Das vorinstallierte Super Mario Bros. 2 kennen wir hierzulande als The Lost Levels.

Die Mini-Konsole kommt mit vergoldeter Front, Farbdisplay und eingebautem Akku daher. Die Aktionsknöpfe liegen für unseren Geschmack etwas zu tief.

FÜNF GAMER-GESTÄNDNISSE

VON PEINLICH BIS GANZ NORMAL!

Olaf Bleich

Von Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Jeder Spieler ist anders und jeder hat Marotten. In dieser Kolumne gibt es die ungeschönte Wahrheit und fünf Gamer-Geständnisse, in denen ihr euch vielleicht auch ein wenig wiederfindet.

Habt ihr alle großen Klassiker gezockt und gemocht? In Olafs Fall ist Skyrim hintenübergefallen. (Bild: Moby Games)

Immer gut aufräumen! Titel wie Hitman oder Thief schenken euch sehr viele Freiheiten im Umgang mit euren Gegnern. Das Verstecken der Körper in Kammern, Kisten oder anderen Behältnissen gehört da zum guten Ton. (Bild: Medienagentur plassma)

Meine ersten Erinnerungen an Computer- und Videospiele führen mich zurück in die 1980er-Jahre und an den Commodore 64 meines Bruders. Damals spielten wir gemeinsam Titel wie Decathlon oder Microprose Soccer. Ich durfte den „Brotkasten“, wie der C64 von seinen Besitzern gerne liebevoll genannt wurde, immer nur benutzen, wenn auch mein Bruder dabei war. Doch irgendwie gelang es mir damals, mir die Tastenbefehle zum Starten der Spiele zu merken. „LOAD „*“,8,1“ lässt grüßen! Und so konnte ich meine Lieblingstitel auch dann zocken, wenn mein Bruder mal nicht anwesend war.

Als kleiner Stöpsel konnte ich aber weder lesen, noch beherrschte ich die englische Sprache. Deshalb klickte ich mich oft blind durch die Spielmenüs. Und damit hängt auch mein allererstes Gamer-Geständnis zusammen, das ich meinem Bruder damals zähneknirschend vortrug: „Ähm. Ich habe bei Heart of Africa irgendwas falsch gemacht ...“ Diese Beichte sorgte für einen kleinen Eklat und eine saftige Standpauke für den kleinen Olaf. Heute weiß ich, dass ich irgendwie das Spiel „überspeichert“ und so die wertvolle Kopie unbrauchbar gemacht habe.

Und doch ziehen sich derartige Patzer, falsche Entscheidungen und eigenartige Spielgewohnheiten durch das Leben eines jeden Gamers. Nicht immer knackt man den Boss problemlos im höchsten Schwierigkeitsgrad, und noch viel seltener hat man wirklich jeden Klassiker beendet. Und damit willkommen bei fünf Geständnissen, die ihr vielleicht nur allzu gut selber kennt!

Verpennte Klassiker

Wie groß ist euer „Pile of Shame“ inzwischen? Vielleicht sind es nur zwei oder drei Abenteuer, doch wahrscheinlich sind es deutlich mehr. Und jetzt schaut euch diese Titel mal genauer an. Sind Spiele dabei, die viele eurer Freunde richtig gut fanden? Tja, dann geht’s euch so wie mir! Denn auch wenn ich im Laufe meines Lebens viele, ja vielleicht sogar zu viele Games durchgezockt habe, so sind einige Klassiker trotzdem auf der Strecke geblieben.

Das erste Resident Evil beispielsweise habe ich erst als Remaster nachgeholt; das Playstation-Original flog anno 1996 im hohen Bogen aus meiner Konsole. Ich hatte mir einfach etwas ganz anderes davon versprochen als Panzer-Steuerung, Schlüsselsuche und Zombie-Gestöhne. Auch habe ich beispielsweise The Elder Scrolls 5: Skyrim nie so viel gespielt, wie es Bethesdas Kult-Rollenspiel eigentlich verdient gehabt hätte (Ganz im Gegensatz zum Kollegen Benedikt, der diesen Text gerade liebevoll gegenliest. Olaf, schäm dich!).

Das Verpassen wegweisender Spielegrößen gehört zum Leben eines echten Gamers: Schließlich sind Geschmäcker verschieden, und manchmal passen die Spiele einfach nicht zu den persönlichen Vorlieben.

Auf den Hype reinfallen

So häufig ich hochgelobte Hits auch verpasst habe, einige Male habe ich mich auch von der Euphorie anstecken lassen – und wurde dafür bitter bestraft. Ich gestehe: Ich habe damals Duke Nukem Forever in der teuren „Balls of Steel Edition“ gekauft.

Eine Partie Gwent hat noch niemandem geschadet. Gerade Open-World-Spiele wie The Witcher 3 bieten abseits der großen Quests sehr viele Möglichkeiten, sich die Zeit angenehm und vor allem kurzweilig zu vertreiben. (Bild: Moby Games)

Ordnung muss sein! Das Hamstern von Tränken oder Gegenständen ist die eine, das Sortieren von Objekten die andere Angewohnheit vieler Spieler. Olaf hält in seinem Inventar jedenfalls mehr Ordnung als auf seinem Schreibtisch. (Bild: Moby Games)

Nicht nur Titel wie Dark Souls haben es in sich, auch Story-Abenteuer à la The Last of Us Part 2 fordern den Spieler. Wieso nicht den Schwierigkeitsgrad runterregeln und sich auf die Story konzentrieren? (Bild: Moby Games)

Bitte innehalten! Dieses Postkartenmotiv stammt aus der PC-Version von Red Dead Redemption 2. Inzwischen gibt es ganze Communitys zum Thema „Videospiel-Tourismus“, die derartige Momente einfangen. (Bild: Moby Games)

Wieso? Weil ich Duke Nukem 3D liebte und ich auf die Lobpreisungen von Gearbox' Randy Pitchford reingefallen bin.

Bis heute steht die kleine Duke-Nukem-Büste bei mir auf dem Schreibtisch und erinnert mich an diese Fehlentscheidung. Ich wusste damals, dass Duke Nukem Forever ein Flop werden würde. Doch irgendwie packte mich eine Mischung aus Nostalgie und Fan-Dasein. Ich wollte noch einmal den gleichen Spaß mit dem Duke haben wie damals im Jahr 1996!

Nun, diese Hoffnung wurde binnen kürzester Zeit zerstört. Unpassender Macho-Humor, ewig lange Ladezeiten bei meiner Xbox-360-Version und viele andere Probleme vergällten mir die Freude. Der Hype hatte mich gepackt und ich kam mir nach fünf, sechs Stunden mit Duke Nukem Forever ganz schön blöd vor.

Den Sales erlegen!

Jedes Jahr locken die Black Fridays, die Steam Sales und jede Menge andere Möglichkeiten für Spiele-Schnäppchen. Und wenn ich speziell ins Backlog meiner Steam-Bibliothek schaue, dann entdecke ich auf den ersten Blick einige Karteileichen. Beispielsweise lungert dort noch immer ein nahezu unangetastetes Divinity: Original Sin 2 herum, das ich eigentlich mal im Koop angehen wollte. Und gerade kleinere Lustkäufe wie etwa Ghostcontrol Inc. oder Skyhill stauben hier virtuell an.

Ich kann aber nicht anders. Manchmal werde ich einfach schwach! Die Meldung „Ein Spiel aus deiner Wunschliste ist jetzt im Angebot“ genügt, und schon ist mein Interesse geweckt. Übrigens ist das kein PC-exklusives Problem. Auch auf den Konsolen und speziell auf der Nintendo Switch warten noch unzählige Sale-Schnapper auf mich, die ich wohl in diesem Leben nie mehr beenden werde ...

Jäger, Sammler und Ordnungsfanatiker

In meinem Arbeitsalltag bin ich halbwegs strukturiert, im Privatleben jedoch oft auch chaotisch. Aufräumen ist nicht meine Stärke. Entsprechend sehen Teile der Wohnung oder auch mein Schreibtisch manchmal aus wie ein einziges Schlachtfeld.

Kurioserweise gehe ich aber in Video- und Computerspielen ordentlicher vor. In Anno 1800 etwa baue ich Siedlungen direkt vom Reißbrett – quadratisch, effizient und minutiös optimiert! Im Action-Schleicher Thief erwischte ich mich dabei, wie ich erledigte Gegner aufsammelte und fein säuberlich in einem Raum aufstapelte. Und in Rollenspielen wie The Witcher 3: Wild Hunt gehöre ich auch zu den Spielern, die Tränke und Ausrüstungsgegenstände penibel sortieren.

Das ist aber nicht meine einzige Schwäche. Selbstverständlich folge ich bei Open-World-Spielen nicht stoisch der Haupt-Quest. Gerne schweife ich auch ab und beschäftige mich mit den schöneren Dingen des Lebens: Hier eine Partie Gwent, dort Blümchen oder Kräuter pflücken und da auf die Jagd gehen. Ich koste eben gerne alle Freiheiten offener Spielwelten aus. Manchmal suche ich mir auch einfach nur einen Hügel, um den virtuellen Sonnenuntergang zu genießen.

Ich spiele gerne auf „Leicht“ oder „Normal“

Ich führe ein Gamer-Doppelleben: Tagsüber berichte ich über teils knackig schwere Spiele und scheue auch den Online-Konkurrenzkampf mit anderen nicht. Aber abends, nach getaner Arbeit, drehe ich den Schwierigkeitsgrad auch gerne mal runter und lasse mich einfach berieseln.

Die Zeiten, in denen jedes Spiel zugleich eine Grenzerfahrung meiner eigenen Fähigkeiten sein musste, sind längst vorüber. Nicht falsch verstehen, zuletzt habe ich mir liebend gerne die Zähne an Crash Bandicoot 4: It's About Time ausgebissen. Viel häufiger aber ertappe ich mich dabei, dass ich einfach nur die Geschichten erleben und nicht durch Tricks und Tücken gepiesackt werden möchte. Deshalb weiß ich auch Spiele sehr zu schätzen, bei denen es möglich ist, jederzeit den Schwierigkeitsgrad zu wechseln.

Doch genug von mir. Jetzt seid ihr dran! Was sind eure merkwürdigen Gamer-Gewohnheiten? Schreibt uns eure Geständnisse. Schließlich hat jeder Marotten.

Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Rotkäppchen
Ein Märchen in Animal Crossing

Dank der Foto-Funktion in Animal Crossing kann man richtige Geschichten erzählen und festhalten. Wir präsentieren an dieser Stelle eines der bekanntesten Märchen der Welt: Rotkäppchen!

Es war eimal ein kleines süßes Mädchen, das hatte jedermann lieb, der es nur ansah, am allerliebsten aber seine Großmutter, die wusste gar nicht, was sie ihm alles geben sollte. Einmal schenkte sie ihm ein Käppchen von rotem Samt, und weil ihm das so wohl stand, und es nichts anders mehr tragen wollte, hieß es von nun an Rotkäppchen.

Eines Tages bat die Mutter das Rotkäppchen, der Großmutter etwas zu essen und trinken zu bringen. Die Großmutter aber wohnte draußen im Wald, eine halbe Stunde vom Dorf.

Um zur Großmutter zu gelangen musste das Rokäppchen durch den dunklen Wald

Wie nun Rotkäppchen in den Wald kam, begegnete ihm der Wolf. Rotkäppchen aber wusste nicht, was das für ein böses Tier war, und fürchtete sich nicht vor ihm.

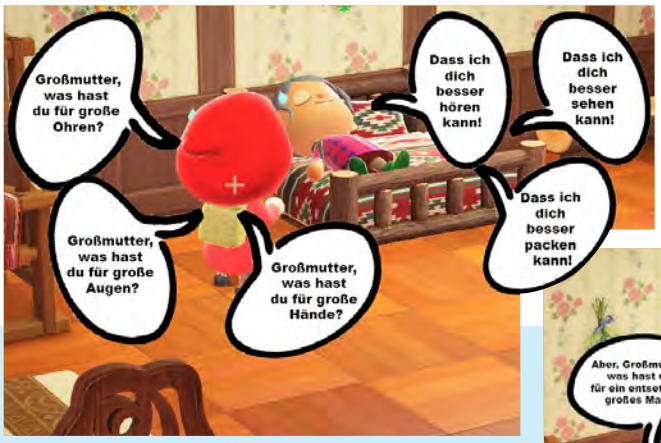
Doch der Wolf hatte eine ganz andere Absicht.

Doch der Wolf plante bereits eine List und überredete Rotkäppchen noch einen frischen Blumenstrauß zu pflücken.

Während das Rotkäppchen Blumen pflückte...

... klopfte der Wolf bereits an das Haus der Großmutter.

Als das Rotkäppchenbei der Großmutter ankam wunderte es sich, dass die Tür aufstand. Und je näher es ihm kam, desto seltsamer kam es ihm vor.



Kaum hatte der Wolf das gesagt, so tat er einen Satz aus dem Bett und verschlang das arme Rotkäppchen. ◆

Als der Wolf seinen Appetit gestillt hatte, legte er sich wieder ins Bett, schlief ein und fing an, überlaut zu schnarchen. Der Jäger ging eben an dem Haus vorbei und dachte: Wie die alte Frau schnarcht! Du musst doch sehen, ob ihr etwas fehlt.

Da trat er in die Stube und wie er vor das Bett kam, so sah er, dass der Wolf darin lag. Nun wollte er seine Büchse anlegen, da fiel ihm ein, der Wolf könnte die Großmutter gefressen haben und sie wäre noch zu retten. Er schoss nicht, sondern nahm eine Schere und fing an, dem Wolf den Bauch aufzuschneiden.

Wie der Jäger ein paar Schnitte getan hatte, sah er das rote Käppchen leuchten.

◆ Noch ein paar Schnitte, da sprang das Mädchen heraus. Und dann kam die alte Großmutter auch noch lebendig aus dem Wolf.

Rotkäppchen aber holte geschwind große Steien, damit füllten sie dem Wolf den Leib. Als er aufwachte, wollte er fortspringen, aber die Steine waren so schwer, dass er gleich niedersank.

STORY OF SEASONS: PIONEERS OF OLIVE TOWN

Gleicher Release-Monat, gleiches Genre, gleicher Inhalt? Nicht ganz! Wie sie sich Story of Seasons von der Konkurrenz Harvest Moon unterscheidet, lest ihr in der Vorschau.

Solltet ihr schon einen Farming-Simulation in eurem Leben gespielt haben, dann kommt euch folgende Handlung sicherlich vage bekannt vor: Ihr entschließt euch, den verwahrlosten Bauernhof eures verstorbenen Großvaters zu übernehmen! In Story of Seasons bleibt man Serien- und Genrekonventionen in dieser Hinsicht treu, denn ratet mal, wie das Spiel beginnt – richtig, indem ihr den Bauernhof eures Opas übernehmt. Das Stück Land ist über die Jahre ziemlich heruntergekommen, und wer, wenn nicht ihr, soll sonst das Gehöft wieder auf Vordermann und den Kontostand in den schwarzen Bereich bringen? Mit diesem hehren Ziel zieht ihr wahlweise als Jungbauer oder -Bäuerin aus der Großstadt in die Pampa, genauer gesagt in die Nähe der kleinen Ortschaft Olive Town (auf Deutsch heißt die Siedlung Olivingen), der das Spiel auch den Untertitel verdankt. Ja, diese Prämisse ist ziemlich ausgelutscht, aber sehen wir uns mal an, was der Rest des Spiels an Ideen bietet.

Säen, gießen, ernten

In erster Linie natürlich werdet ihr auch in Pioneers of Olive Town viel Zeit und Schweiß auf dem Acker investieren. Auf den Feldern baut ihr Gemüse und Obst an, dafür muss der Boden bearbeitet, Samen eingepflanzt und die Gewächse bewässert werden. Das unkaputtbare Farming-Sim-Prinzip funktioniert also auch im neuen Teil nicht nennenswert anders als in all den Spielen zuvor. In Story of Seasons könnt ihr außerdem Tiere halten, zum Beispiel Kühe oder exotischere Kreaturen wie Lamas, deren Naturprodukte ihr gewinnbringend verkauft. Apropos verkaufen: Oli-

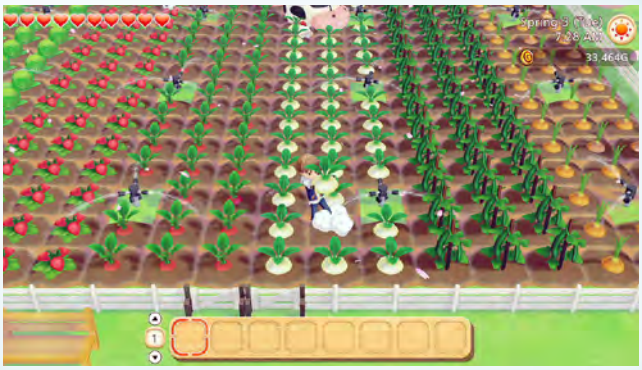
Auf in ein neues Leben: Aus der hektischen Großstadt zieht ihr auf den Hof eures Großvaters, um ab sofort im Einklang mit der Natur zu leben.

Kühe, Hühner, Schafe – auch in Story of Seasons haltet ihr unterschiedliche Tierarten, die euch mit wertvollen Naturprodukten versorgen.

vingen liegt ziemlich weit ab vom Schuss und könnte Investitionen in die Infrastruktur vertragen, damit mehr Touristen angelockt werden. Hier kommt ihr ins Spiel, denn neben der Bewirtschaftung eures Hofes sollt ihr euch auch um die Verschönerung der ganzen Halbinsel kümmern, auf der ihr lebt. Zwar bietet die Umgebung nicht unterschiedliche Klimazonen wie es bei Harvest Moon: One World der Fall ist, aber neugierig soll die Wildnis dennoch machen. Dafür sollen nicht nur jede Menge Wildtiere und -Pflanzen, sondern auch Rohstoffe sorgen. Die Ressourcen werden nicht nur für das Cratfting benötigt – ihr könnt zum Beispiel Zäune herstellen, Sprinkler, die euch das Gießen abnehmen und vieles mehr – sondern auch für das Absolvieren von Nebenaufgaben. Die Bewohner von Olivingen nämlich haben regelmäßig Aufträge für euch. Bei Erfüllung wächst und gedeiht nicht nur das Dorf, sondern die Bewohner werden euch auch immer mehr ins Herz schließen. Vielleicht sogar so sehr, dass eine Hochzeit ansteht! Zu einem zünftigen Farming-Simulator gehört seit jeher die Option, Partner zu umwerben und zu ehelichen, um schließlich eine Familie zu gründen. Wie bei Harvest Moon steht noch nicht fest, ob gleichgeschlechtliche Beziehungen möglich sind, oder ob die Wahl einer weiblichen, beziehungsweise männlichen Spielfigur gewisse Dating-Optionen von vorne herein ausschließt. Im nächsten März wissen wir spätestens mehr, denn dann erscheint Story of Seasons: Pioneers of Olive Town auf der Switch. Die Konkurrenz Harvest Moon hat dabei zeitlich eine Nasenlänge Vorsprung, denn das kommt Anfang statt Ende März raus und steht damit früher in den Startlöchern.

Typisches Landleben

Während Harvest Moon mit der großen Welt und unterschiedlichen Ortschaften in verschiedenen Breitengraden etwas innovativer wirkt, konzentriert sich Story of Seasons wirklich auf die alteingesessenen Aspekte des Genres und der Serie. Das muss nicht schlecht sein und dürfte vor allem den treuen Fans mit Vorliebe für Tradition schmecken. Die Neuerungen findet man in Pioneers of Olive Town eher im Detail, etwa bei der Möglichkeit, die Farm und Umgebung nun so individuell wie noch nie anpassen zu können. Das erinnert teilweise ein wenig an Animal Crossing: Ihr könnt zum Beispiel Bänke platzieren, sie einfärben, die Ställe umgestalten und so weiter. Für Freizeitvergnügen ist in Form von Nebenbeschäftigungen wie dem Angeln oder dem Erzabbau unter Tage gesorgt, aber freilich ist das keine bahnbrechende Neuerung, sondern inzwischen Genre-Standard. Was die Technik betrifft, macht Story of Seasons eine etwas bessere Figur als Harvest Moon, zumindest den Trailer-Szenen nach zu urteilen. Mit leichtem Cel-Shading-Look und flüssigeren Animationen als bei Harvest Moon gewinnt vielleicht auch Pioneers of Olive Town keine Grafik-Preise, schaut aber sauberer und wertiger aus als der Nebenbuhler. Aber wir müssen im Hinterkopf behalten: Beide Titel sind noch in Arbeit, vielleicht werden sie ja vor ihrem Release im März 2021 noch ein bisschen aufgehübscht – schaden würde es nicht. ■ **Katharina Pache**



Wer gigantische Felder anlegt, freut sich über nützliche Hilfsmittel wie Sprinkler. Sie übernehmen das Gießen und sparen somit viel Handarbeit.

Das Holzhacken scheint eine so spannende Sache zu sein, dass es im Trailer gleich mehrmals gezeigt wird. Nun, was sollen wir sagen – ihr könnt Holz hacken!

Mit diversen NPCs könnt ihr anbandeln. Wie groß die Auswahl an Heiratskandidaten ausfällt, ist noch unbekannt.

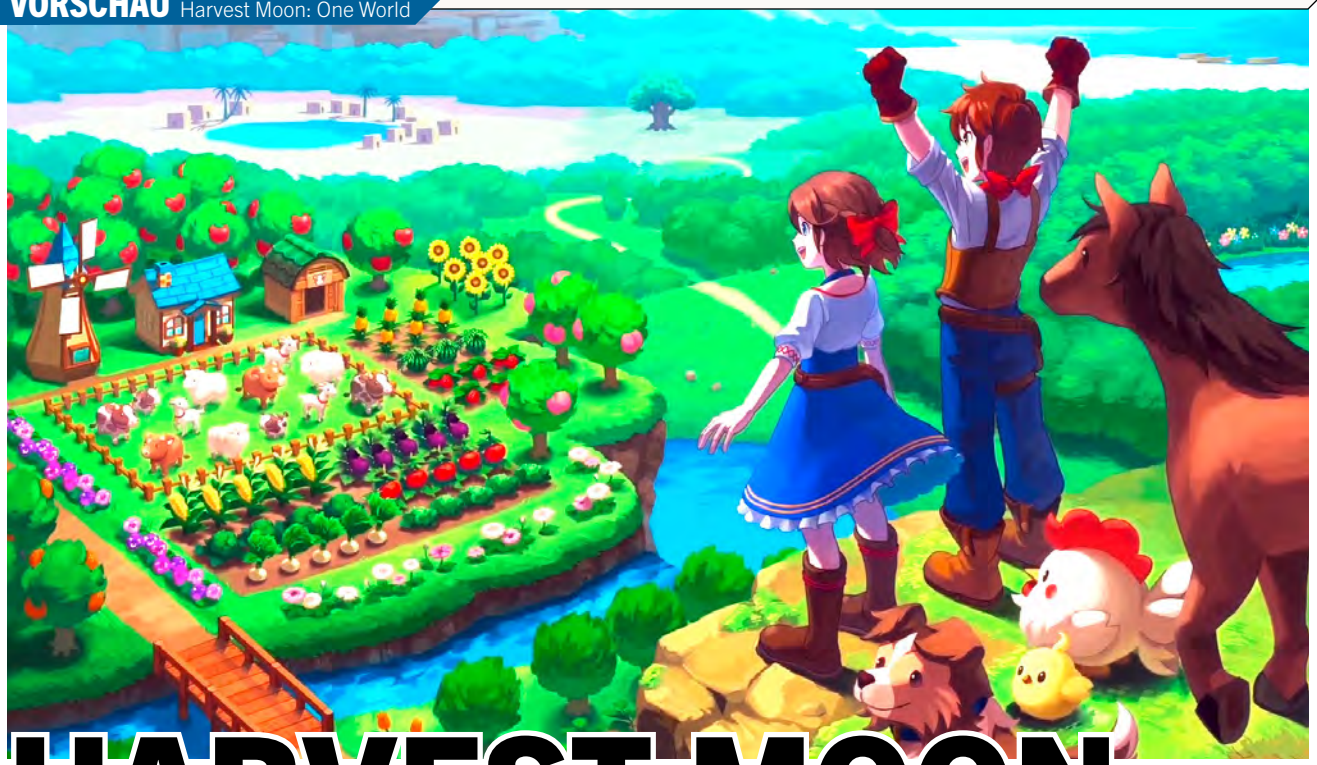
MEINUNG
Katharina Pache

Story of Seasons verspricht traditionelles (oder eher konservatives?) Landleben.

Ich muss sagen, dass ich weder von Harvest Moon: One World, noch von Story of Seasons: Pioneers of Olive Town besonders beeindruckt bin. Tatsächlich habe ich zuerst Harvest Moon geschrieben, und danach diesen Artikel hier, weil mich der direkte Vergleich interessiert hat. Ich kann momentan nicht sagen, welcher der beiden Konkurrenten bei mir die Nase vorne hat. Was das Interesse an der Spielwelt betrifft, ist es Harvest Moon, dafür schaut Story of Seasons aber qualitativ hochwertiger aus – und was nutzt mir eine große, offene Welt, wenn sie kahl und langweilig ausfällt? Natürlich ist es schwierig, in diesem Genre durch besondere Innovation herauszustechen, wenn ein Großteil der Fans doch gerade die Tatsache liebt, dass sich alles in recht vorhersehbaren Bahnen bewegt. Nicht zu vergessen der Reiz an den repetitiven Aufgaben wie dem Felderbestellen. Ich selbst mag das ja ebenfalls, aber ich muss mich wiederholen: Seit Stardew Valley habe ich keinen Titel aus dem Genre erlebt, der ansatzweise an das Indie-Projekt herankam. Ich wünsche mir sowohl von SoS als auch von HM besser geschriebene Charaktere, die nicht so arg klischeehaft daherkommen.

INFOS

Termin:	26. März 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Xseed Games
Entwickler:	Marvelous Inc.



HARVEST MOON: ONE WORLD

Später als erwartet – Harvest Moon: One World erscheint erst im nächsten März.

Harvest Moon und Story of Seasons teilen sich eine interessante Geschichte – mehr zum Konkurrenztitel lest ihr auf der vorherigen Doppelseite. Kurz zusammengefasst: Die Entwickler der alteingesessenen Farming-Simulations-Serie Harvest Moon zeichnen nach einem Streit um die Markenrechte, den Publisher Natsume gewann, nun für Story of Seasons verantwortlich. Harvest Moon hingegen wird inzwischen von Rising Star Games entwickelt. Aber egal, wie der Name des Studios lautet, vor den Auswirkungen der Corona-Pandemie war und ist fast niemand in der Industrie sicher. Deshalb wurde das neue Abenteuer rund um Kühe, Gemüse und das ruhige Landleben auf das Frühjahr 2021 verschoben (genauer gesagt auf den 5. März) – ursprünglich sollte das Spiel noch im Herbst 2020 für PS4 und Switch veröffentlicht werden. Der Präsident und CEO von Natsume erklärte persönlich in einer Pressemitteilung, dass die Arbeiten wegen der Gesundheitskrise nicht so flott wie geplant erfolgen.

Alles beim Alten?

Mit den neuen Spielen der Harvest-Moon-Serie gehen die Fans seit dem Entwicklerwechsel hart ins Gericht. Aber vielleicht sind die Aussichten bei One World besser und überzeugen auch die Skeptiker? Wir wagen einen Blick auf One World: Zunächst mal bleibt das grundlegende Spielprinzip bestehen – das überrascht nicht, sind Farming-Simulationen doch nach wie vor beliebt, vor allem bei Switch-Spielern und Nintendo-Fans. Der Aufhänger in Harvest Moon: One World ist dieses Mal jedoch nicht, dass euer Großvater euch eine Farm vermacht. Vielmehr sind aus der Spielwelt alle möglichen Gemüsesorten verschwunden. Das verlorene Wissen rund um das Bauernleben müsst ihr erst durch das Studium eines alten Wälzers wiedererlangen, damit eure Farm nach und nach wächst und gedeiht. Ein Harvest Moon ohne Felderbestellen ist eben einfach undenkbar! Das scheint laut Trailer genau so zu funktionieren, wie man es seit Jahren kennt: Sät diverse Gewächse auf

Man kennt und liebt es – wenn man auf Harvest Moon steht. Eure Farm wartet darauf, von euch bestellt zu werden. Beackert den Boden und erntet Gemüse!

In Halo Halo ist es schön warm: Neben verschneiten Gebieten werdet ihr in One World auch an wunderbaren Traumstränden lustwandeln.

dem aufgelockerten Boden aus, gießt sie und erntet schließlich die Früchte eurer Mühen, um damit Geld zu verdienen. Außerdem haltet ihr diverse Tiere, deren Naturprodukte ihr ebenfalls gewinnbringend an den Mann bringt, etwa Milch von Kühen, Eier von Hühnern, Wolle von Schafen und Käse von Ziegen. Außerdem verraten die ersten Bilder, dass ihr abermals einen Hund und ein Pferd halten könnt, sogar auf einem Rentier nimmt der Spielcharakter im Pressematerial Platz. Dieser exotische Vierbeiner-Neuzugang hängt mit dem frischen Setting von Harvest Moon: One World zusammen!

Von Pol zu Pol

Wie der Untertitel des Abenteuers es andeutet, seid ihr dieses Mal in einer großen Spielwelt mit unterschiedlichen Klimazonen unterwegs. Das Rentier dürfte ziemlich sicher aus dem nördlichen Bereich stammen, dem verschneiten Salmiakki. Im Trailer besucht der Spielcharakter ein beschauliches Polar-Dörfchen, bevölkert von einer Menge NPCs. Das komplette Gegenteil hat One World ebenfalls im Angebot, nämlich das Südseeparadies Halo Halo mit weißem Traumstrand, Palmen und entspannten Touristen. Wie inzwischen üblich bleibt es dem Spieler überlassen, ob er ein Mädchen oder einen Jungen verkörpern möchte, davon hängen die zur Wahl stehenden Romance-Partner ab. Zumindest vermutlich, ob Harvest Moon: One World gleichgeschlechtliche Beziehungen unterstützen wird, steht noch nicht fest. In den ersten Informationen zum Spiel gab Natsume außerdem bekannt, dass man auf bekannte Gesichter treffen würde. Wer damit gemeint ist? Das ist noch nicht klar. Nicht im Trailer gezeigt, aber schon auf dem Artwork zu erahnen sind des Weiteren zusätzliche Bereiche der Spielwelt wie etwa ein bedrohlicher Vulkan oder eine trockene Wüste mitsamt malerischer Oase. Und was macht man nun in dieser offenen (?) Umgebung voller neuer Klimazonen? Das steht noch nicht fest, in den Videoeindrücken begleitet man den Spielcharakter einfach beim Herumlaufen über eine sattgrüne Wiese. Gut möglich, dass man unterwegs Ressourcen wie Holz und Stein abbaut, mit den Bewohnern der unterschiedlichen Landstriche kann man zudem anbandeln und natürlich bei ihnen einkaufen – etwa neue Sämereien für die eigene Farm.

Was die Grafik betrifft, zeigt sich Harvest Moon: One World in erster Linie schlicht und konservativ. Mit einfacher 3D-Grafik und wenig beeindruckenden Animationen wird der neue Teil der Reihe sicherlich keine Preise für seine Optik absahnen, aber immerhin wirkt das Gesamtbild stimmig. Die gezeichneten Charakterportraits bei Dialogen wirken außerdem ziemlich austauschbar. Im Endeffekt aber ist nur wichtig, ob das Gameplay den notwendigen Sog entfaltet, um die Spieler lange vor die Konsole zu fesseln. Mit der Abwechslung zwischen Farmarbeit und Abenteuern in der variantenreichen Spielwelt könnte das ganz gut gelingen. Im direkten Wettstreit mit der Konkurrenz könnte Harvest Moon: One World auch deshalb als Gewinner vom Felde ziehen, da es knapp zwei Wochen vor Story of Seasons: Pioneers of Olive Town veröffentlicht wird. Wer sich schon die Finger danach leckt, endlich wieder frisches Gemüse anzubauen, der greift vielleicht zu dem Angebot, das früher zur Verfügung steht.

Katharina Pache

Ihr könnt romantische Beziehungen mit NPCs eingehen. Die (noch leere) Herzleiste neben dem Namen zeigt an, wie sehr die Figur euch mag.

Es wird eine Collector's Edition zum Spiel für die Switch geben.

Pferd, Ziege ...Rentier? Die neuen Klimazonen sorgen offensichtlich für Artenzuwachs im heimischen Stall.

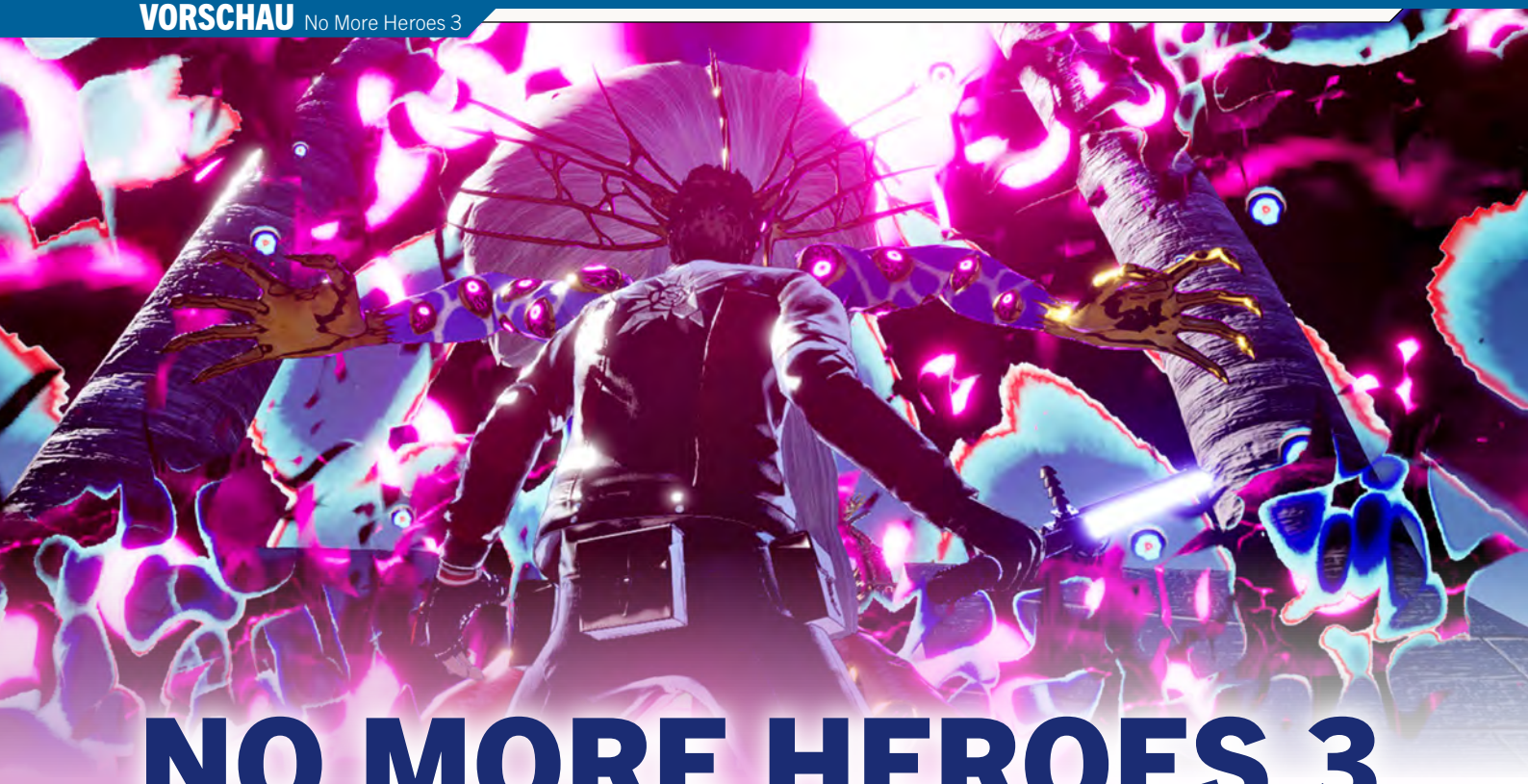
MEINUNG
Katharina Pache

Die Spielwelt wirkt interessant, aber ob sie das auch ist, wird sich noch zeigen.

Optisch bin ich enttäuscht von Harvest Moon: One World – mir ist realistische Optik nicht wichtig, aber der neue Teil sieht so glattgebügelt und nach Plastik aus, dass da wenig Farmerstimmung aufkommen möchte. Ein hervorragendes Beispiel dafür, wie man es im Genre besser machen kann, ist immer noch Doraemon: Story of Seasons mit seinem wunderschönen Aquarell-Look! Und auch die Animationen sind nicht wirklich zeitgemäß, wie man zum Beispiel an den langsam über den Boden gleitenden Kühen sieht. Aber es schaut ja nicht alles übel aus: Die große Welt mit unterschiedlichen Klimazonen finde ich interessant, wenn sie denn auch mit spaßigen Aktionsmöglichkeiten, sympathischen Charakteren und einer packenden Handlung bereichert wird. Ob am Ende bei mir Story of Seasons oder Harvest Moon das Rennen macht, entscheidet alleine die Qualität. Ich habe zwar schon auf dem Game Boy liebend gerne Harvest Moon gespielt, fühle mich der Reihe (und deren Entwicklern) aber nicht aus Nostalgiegründen verpflichtet. Im März wird sich zeigen, wer die bessere Farmer-Simulation auf die Beine gestellt hat – pünktlich zum Beginn des Gartenjahres!

INFOS

Termin:	05. März 2021
Genre:	Simulation
Hersteller:	Natsume
Entwickler:	Rising Star Games



NO MORE HEROES 3

Travis Touchdown ist zurück! Nach der Veröffentlichung der ersten beiden Teile für Nintendo Switch folgt bald der dritte Streich der Trilogie. Lest alles, was ihr wissen müsst!

Dreimal No More Heroes in einem Heft – da standen die Sterne günstig für Grasshopper Manufacture und den Kopf des Studios, Suda51 (bürgerlich unter dem Namen Goichi Suda bekannt). Sollten euch die Eindrücke zu den Vorgängern im Testbereich zusagen, dann dürfte euch diese Vorschau auf alles, was im dritten Teil kommen mag, brennend interessieren, also los geht's!

Fast wie bei ALF

Travis Touchdown kommt nicht zur Ruhe, und das trotz einer langen Pause. No More Heroes 3 spielt zwischen den beiden Vorgängern, was im Japan-exklusiven Spin-Off für Smartphones passierte, ist hingegen nicht von Belang. Die Story beginnt dieses Mal zunächst mit einem heftigen Zeitsprung, die Uhr wird auf 20 Jahre vor den Geschehnissen des ersten Spiels zurückgedreht. Ein Junge namens Damon findet einen kleinen Außerirdischen. Hilfsbereit versteckt Damon den Alien bei sich zuhause und verhindert so, dass Regierungsbehörden den geheimnisvollen Eindringling dingfest machen. Als die beiden die Absturzstelle des Schiffs untersuchen, findet Damon Reste der Alien-Technologie, die es ihm erlauben, das Gefährt seines Gastes wieder flott zu bekommen, sodass dieser in seine Heimat zurückkehren kann. FU – so der Name des Außerirdischen – verspricht Damon bei der Heimreise dankbar, 20 Jahre später zurückzukehren. Was für eine rührende Geschichte!

Böse Überraschung

Sudas Werke sind jedoch nicht dafür bekannt, irgendwelche rührseligen Feeldgood-Geschichten aufzutischen, und so wendet sich das Blatt 20 Jahre später. Damon ist inzwischen erfolgreicher Unternehmer – dies verdankt er dem Wissen um die Alien-Technologie, die er für seine Firma gekonnt zu nutzen versteht. Nun wartet er sehnsüchtig auf die Rückkehr von FU. Dieser taucht mit seinem Schiff sowie acht Gehilfen im Schlepptau tatsächlich wieder auf und freut sich über das Wiedersehen. Im gleichen Atemzug bittet er Damon, ihm doch bei der Unterjochung der Erde zu helfen. Während Damon die Zwischenzeit für den Aufbau seines Imperiums nutzte, trieb FU nur verbrecherischen Unsinn wie die Zerstörung diverser Planeten. Die Aus-

Wenn eine Alien-Übermacht die Erde zu vernichten droht, ist das natürlich ein Job für den besten Assassinen der Welt: Travis Touchdown, Held von No More Heroes.

Ein Feuerwerk der Popkultur: Suda lässt sich gerne von Anime und Filmen inspirieren. Ein Mecha (links im Bild) darf also auch in No More Heroes 3 nicht fehlen.

rottung der Menschheit und all ihrer Errungenschaften kann jetzt nur noch einer verhindern: Travis Touchdown natürlich, der beste Assassine der Welt! Mit No More Heroes 3 soll die Geschichte rund um den Helden mit dem Laser-Katana ihr Ende finden. Ursprünglich hätte das Spiel bereits am Ende des Jahres 2020 erscheinen sollen, doch wie so vielen Entwicklern machte die Pandemie dem Vorhaben einen Strich durch die Rechnung. Der Abschied von Travis wurde deshalb auf 2021 vertagt, einen konkreten Termin gibt es nicht.

Inspiration Marvel

Beim Gameplay steht abermals die Action im Mittelpunkt. In wilden Gefechten muss sich Travis gegen die außerirdischen Bösewichte behaupten und dabei sein Katana schwingen. Inspiriert wurde Suda51 laut eigener Aussage von Superheldenstreifen wie etwa Marvel's Avengers: Die Auseinandersetzungen gegen die scheinbar übermächtigen Aliens sollen extrem eindrucksvoll ausfallen, so etwa wie die Kämpfe gegen Thanos auf der Leinwand. Allgemein lässt sich der Entwickler gerne von Popkultur inspirieren: Wie Fans wissen, ist Held Travis selbst ein großer Videospiel- und Anime-Fan, seine Frau Sylvia hat in No More Heroes 3 ihren Job als Mitarbeiterin der Assassinen-Agentur an den Nagel gehängt und verdient ihre Brötchen nun als Influencerin. Auch der bekannte Charakter Destroyman wird zurückkehren, ebenso wie anderen schillernde Figuren aus der Spielereihe.

Groß, aber nicht gigantisch

No More Heroes 3 wird über eine offene Spielwelt verfügen, auch Minispiele kehren zurück und allerlei Nebenbeschäftigungen. Allerdings merkt Suda selbst auch an, dass man realistisch vom etwa 100 Mann starken Studio keine gigantische Spielwiese erwarten kann wie bei einem The Witcher 3 oder diversen Ubisoft-Spielen – dennoch strebt das Team an, die bislang größte Umgebung in einem Teil der Reihe zu gestalten. Als Grafikgerüst dient dabei die Unreal Engine 4, wie üblich setzt der Titel auf eine grelle, bunte Optik voller Farben und Effekte. Gesehen hätten Fans klare Eindrücke von No More Heroes 3 übrigens gerne schon früher, im Rahmen der Messe 2020 New Game Plus Expo präsentierte Suda zwar Szenen aus dem Spiel, allerdings halb verdeckt von seinem eigenen Körper. Im begleitenden Interview sprach er zudem nicht über No More Heroes 3, sondern über die Switch-Spiele, die er während des Corona-Lockdowns zu genießen plant. Der Director hat eben seinen eigenen Kopf, und dafür lieben die Fans nicht nur ihn, sondern auch seine Werke. Für Teile der Musik zeichnet im dritten Teil der Reihe der Drummer einer japanischen Alternative-Metal-Band verantwortlich, der Rest des Soundtrack entsteht aber wieder bei Kazuhiro Abo, der schon das Komponieren der Tracks von Travis Strikes Again: No More Heroes übernahm. Wer nach Bayonetta mehr Action braucht und auf schräge Charaktere steht – oder vielleicht die beiden Vorgänger eben erst lieben gelernt hat – blickt dem Release mit mit Vorfreude entgegen.

Katharina Pache

Wer allergisch auf bunte Farben und Effektgewitter reagiert, der kann No More Heroes vermutlich nur mit Sonnenbrille oder geschlossenen Augen spielen.

Die Aliens sollen eindrucksvoll und übermächtig wirken. Inspiriert wurde Suda von diversen Kinofilmen aus dem Marvel-Universum wie etwa The Avengers.

Das Strahlen-Katana ist die markante Waffe von Travis. Mit ihrer Hilfe setzt er sich gegen die Feinde zur Wehr.

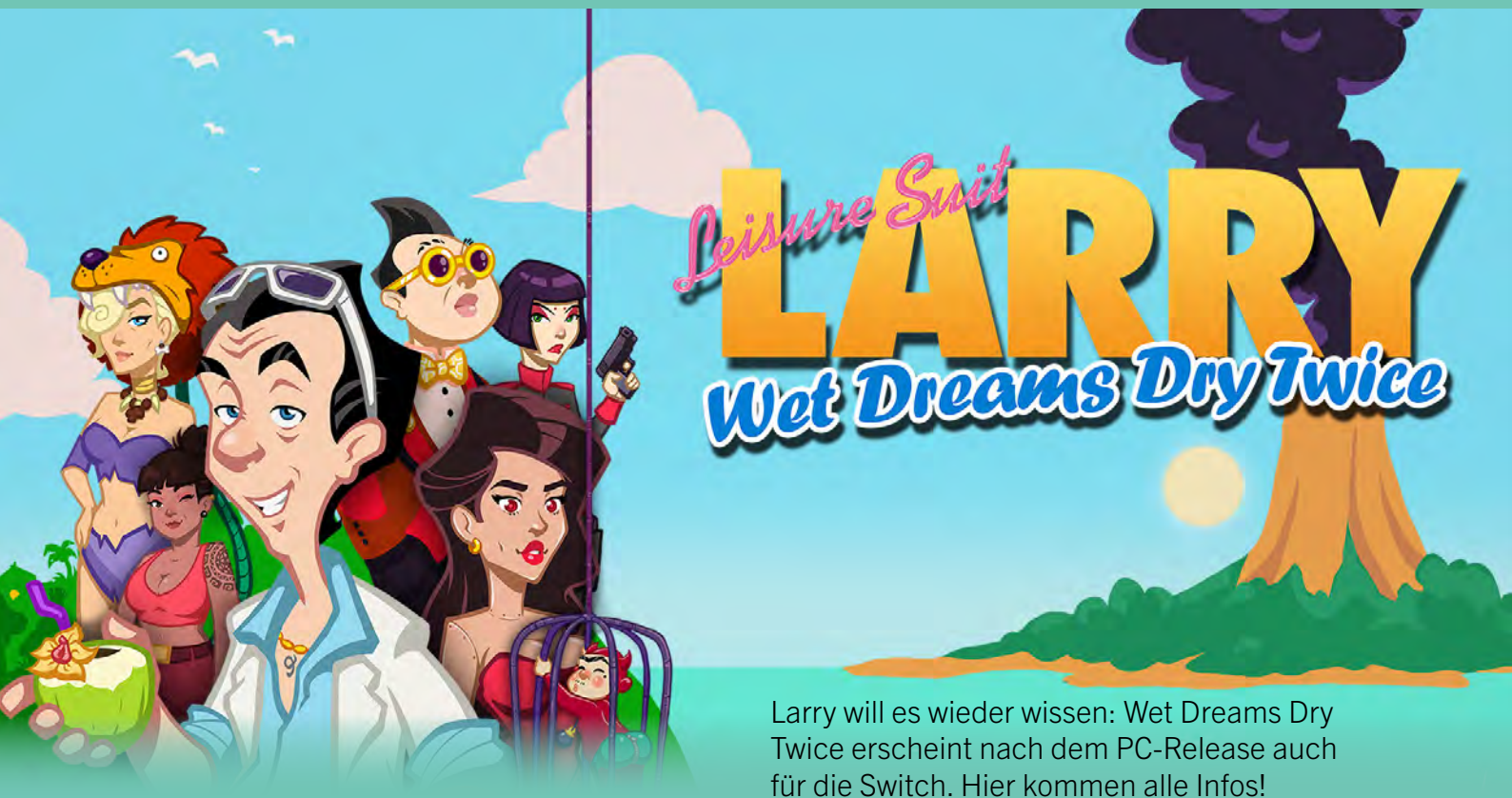
MEINUNG
Katharina Pache

Touchdown für Travis? Sieht gut aus für den dritten Teil von No More Heroes.

Mehr Action! No More Heroes und vor allem der Kopf hinter der Geschichte, also Suda51, rufen meistens polarisierende Reaktionen hervor. Die einen lieben es, die anderen finden es abschreckend, das ist natürlich in erster Linie eine Frage des persönlichen (Spiele-)Geschmackes. Mit meiner recht neutralen Meinung bin ich da vermutlich eine Ausnahme, aber ohne nun komplett aus dem Häuschen zu sein, freue ich mich auf den dritten und wohl letzten Ausflug von Travis Touchdown in die Welt der Super-Assassinen. Außerdem habe ich lieber ein Spiel, das vor Persönlichkeit sprüht, – auch, wenn es vielleicht nicht komplett meinen Geschmack trifft – als das hunderste, austauschbare und seelenlose Open-World-Spektakel abzuarbeiten. Ein bisschen wundert es mich, dass die Handlung schon so weit enthüllt wurde, denn ich hättte mir vorstellen können, dass der Twist mit dem rückkehrenden Alien, der eigentlich böse Absichten hat, ohne Vorwissen witziger ausgefallen wäre. Aber Suda macht eben was er will und wie er will, und das ist auch gut so. Schließlich hat er auf diese Art und Weise eine große und treue Fan-Gemeinde aufgezogen, die No More Heroes 3 entgegenfiebert.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Grasshopper Manufacture

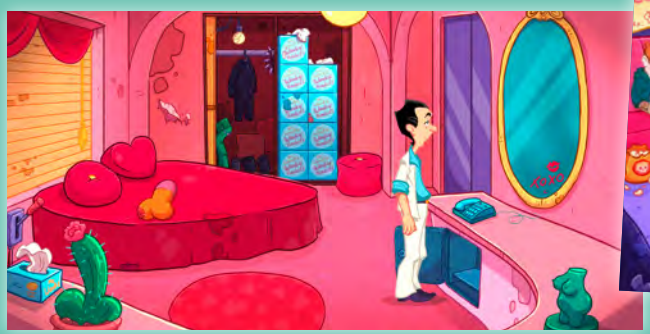


Larry will es wieder wissen: Wet Dreams Dry Twice erscheint nach dem PC-Release auch für die Switch. Hier kommen alle Infos!

Larry Laffer ist eine Ikone der Spieleindustrie. Allerdings gehört er nicht zu den strahlenden Helden der Branche, er ist eigentlich eine ziemlich schmierige Type und die Adventure-Reihe Leisure Suit Larry sorgte schon für den einen oder anderen Skandal – etwa beim Erstling der Serie, als sich amerikanische Händler 1987 weigerten, das Spiel wegen der schlüpfrigen Thematik zu verkaufen. Dabei handelt es sich bei Larrys amourösen Abenteuern nicht um Pornografie, sondern um augenzwinkernde, humorvolle Werke, die mit Vergnügen zeigen, wie der hemdsärmelige Held daran scheitert, mit seinen Anmachversuchen beim schönen Geschlecht zu landen. Inzwischen gehört die Marke nicht mehr Sierra (der Publisher wurde inzwischen aufgelöst und sogar wieder neu gegründet), sondern Codemasters. Die Nutzungsrechte wurden an Assembly Entertainment lizenziert und da sind wir nun bei der Fortsetzung der Neuauflage Wet Dreams Don't Dry aus dem Jahre 2018. Inzwischen ist Larry in der Gegenwart angekommen und muss sich mit Smartphones, Social Media, Sexrobotern und anderen Errungenschaften der Zivilisation auseinandersetzen.

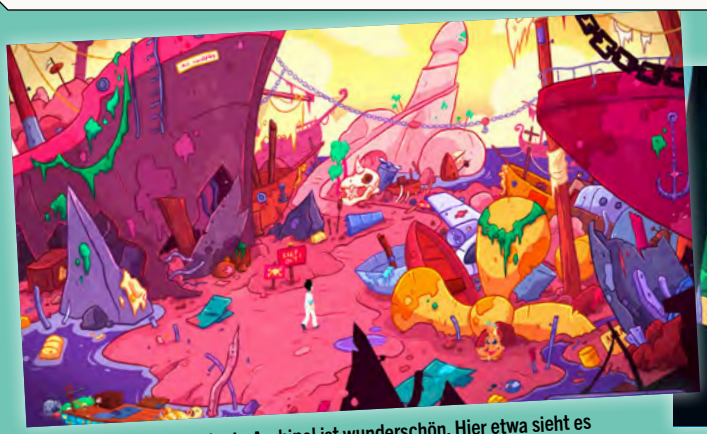
Larry bleibt treu

Die Geschichte baut zwar auf dem Vorgänger auf (der ebenfalls auf Switch veröffentlicht wurde), aber ohne Kenntnisse funktioniert das Abenteuer auch eigenständig. Spielerisch präsentiert sich Larry mal wieder genretreu: Ihr erkundet diverse Umgebungen, wählt Objekte an, um sie zu untersuchen, sprecht (ausufernd) mit NPCs und kombiniert Gegenstände, um Rätsel zu lösen – die auch mal auf den ersten Blick etwas weit hergeholt erscheinen können. Der Humor ist natürlich ein wichtiger Bestandteil des Erlebnis Larry, und wegen der anrüchigen Erzählung sollte man nicht allzu verklemmt sein. Natürlich bedeutet das auch: Für jüngere Semester ist Wet Dreams Dry Twice nicht geeignet, auch wenn es keine allzu expliziten Szenen zu sehen gibt. Humor ist immer auch eine Frage des persönlichen Geschmacks, ein Hinweis auf die Qualität der Witzeleien bietet bereits die Beschreibung des Settings: Larrys Traumfrau Faith ist im Kalau'a-Archipel verschollen, er geht auf Reise, um die Dame aufzuspüren. Ganz einfach gesagt: Wenn euch



Wie ein Suchspiel: Sexuelle Andeutungen finden sich in so ziemlich jedem Bildausschnitt. Wer auf Kalauer steht, wird von den Dialogen begeistert sein.

Die zahlreichen schrägen Charaktere unterhalten sich gerne (und lange) mit euch. Vielleicht springt ja sogar ein amouröses Abenteuer dabei für Larry raus.



Nicht jedes Eiland in Kalau'a-Archipel ist wunderschön. Hier etwa sieht es ziemlich wüst und unwirtlich aus. Aber vielleicht versteckt sich hier ja Faith?

Was in diesem Hotel vor sich geht, muss Larry auf der Suche nach Faith herausfinden. Die Hintergründe sind, ebenso wie die Charaktere, handgezeichnet.

der Vorgänger in Sachen Humor und Spielprinzip gefallen hat, dann könnt ihr euch auf mehr vom Gleichen in der Fortsetzung von Larrys Geschichte freuen. Und auch, wer gerne in Erinnerungen an die goldenen Zeiten des Adventure-Genres schwelgt, sollte sich den Titel auf die Merkliste setzen.

Faith, wo bist du

Aber noch mal zur Story: Larry hat New Lost Wages, dem Schauplatz des Vorgängers, den Rücken gekehrt und weilt gerade auf der Insel Cancum. Aus der Hochzeit mit Faith ist nichts geworden, stattdessen soll er eine andere heiraten – doch dann bekommt Larry ein Lebenszeichen seiner verschollenen Angebeteten! Flugs macht er sich mit seinem selbstgebauten Floß in Richtung der Koordinaten auf, typisch Larry geht das Vorhaben aber schief und er strandet auf einer anderen Insel. Und dann stellt sich auch noch heraus, dass Larry nicht alleine hinter Faith her ist! Eine bierernste Tragödie sollte man natürlich nicht erwarten, vielmehr hat Wet Dreams Dry Twice den Mut, komplett albern und bescheuert zu sein. Passend dazu erstrahlt das Spiel in sehr bunten Farben. Pink, Rottöne, sattes Blau – bedrückte Schwarz-Weiß-Melancholie gibt es hier nicht. An die guten alten Zeiten erinnert auch der Grafikstil mit den handgezeichneten Cartoonfiguren und Umgebungen. Sicher ist der Look auch Budget-Einschränkungen geschuldet, technisch betrachtet sind weder Wet Dreams Don't Dry noch Wet Dreams Dry Twice besonders eindrucksvoll, das Flair aber weiß zu gefallen.

Im Vergleich zum Vorgänger gibt es ein paar kleine Änderungen, zum Beispiel nutzt Larry nun nicht mehr seine Dating-App am Smartphone (er hat ja seine große Liebe Faith gefunden, beziehungsweise ist er auf dem Weg dorthin), das bedeutet aber nicht, dass er nicht das eine oder andere Techtelmechtel mit diversen Inselbewohnerinnen erlebt. Statt per Fahrdienst bereist Larry das Archipel mit seinem Floß, das Inventar wurde etwas übersichtlicher gestaltet. Nicht verzichten müssen Spieler in Wet Dreams Dry Twice allerdings weder auf jede Menge sexuelle Anspielungen, sei es nun in Text oder Bild, noch auf Bezüge zu Popkultur. Fast nichts und niemand kommt dabei ungeschoren davon, nicht einmal der Ball Wilson, bekannt aus dem Hollywood-Streifen Cast Away – Verschollen. Ob man das lustig findet, ist dann natürlich die andere Frage.

Die Switch-Fassung

Woher wir all diese Details schon wissen? Ganz einfach: Wet Dreams Dry Twice ist schon seit Oktober für den PC erhältlich, und unser Schwestermagazin hat das Spiel bereits getestet. Für die Switch-Fassung erwarten wir keine inhaltlichen Änderungen, allerdings wird es natürlich interessant, wie Menüführung und Steuerung auf der Nintendo-Konsole funktionieren. Wünschenswert wäre auf jeden Fall die Möglichkeit, per Touch-Kontrolle die Umgebungen zu untersuchen. Aber lange müssen Adventure-Freunde nicht mehr auf die portable Version von Larrys Abenteuer warten: Anfang März steht der Titel in den Regalen und als Download über den e-Shop bereit. **Katharina Pache**

Larry besucht mehrere Inseln im Archipel auf der Suche nach seiner Traumfrau Faith, die er heiraten möchte!

MEINUNG
Katharina Pache

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice ist kein Spiel, das jedem gefällt.

Aber das muss ja auch nicht so sein! Wäre schade, wenn es nur noch Spiele gäbe, die für eine maximal breite Zielgruppe entwickelt werden. International wird es Larry bestimmt eher schwer auf der Switch haben, aber Deutschland ist ein Adventure-Land, hier gibt es viele Genre-Fans. Natürlich ist auch die Zielgruppe von Nintendos Konsole im Vergleich eher jung, aber es gibt auch genug ältere Semester, die mit ihrer Switch viel Spaß haben – und der eine oder andere davon erinnert sich bestimmt noch an Larrys schlüpftige Abenteuer. Ich nehme an dieser Stelle vorweg, dass Kollegin Paula in der Ausgabe 08/20 unseres Schwestermagazins PC Games eine Wertung von 6 von 10 Punkten gab. Damit ist Wet Dreams Dry Twice wohl auch auf der Switch kein Hit-Kandidat, klar, aber gerade das eher altbackene Design kann ja auch ein Pluspunkt sein, wenn man sich für alte Zeiten erwärmen kann. Und natürlich für die zahlreichen anzüglichen Bemerkungen, Flachwitze und Schenkelklopfer, die Spieler im Kalau'a-Archipel erwarten. Auf jeden Fall erfahrt ihr im März, wie Larry die Frau seiner (feuchten) Träume aufspüren und ob er sie dann doch noch heiraten wird!

INFOS

Termin:	02. März 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Assemble
Entwickler:	Crazy Bunch

HITMAN 3

Bald darf über die Cloud auf der Switch gemeuchelt werden! Wir fassen zusammen, was bisher zum dritten Teil des Hitman-Reboots bekannt ist.

Hitman 3? Moment, das gibt es doch schon! Richtig, der Reihe rund um den glatzköpfigen Killer Agent 47 wurde jedoch im Jahre 2016 ein Reboot verpasst. Hitman 3 soll den Abschluss der sogenannten World-of-Assassination-Trilogie bilden, ist aber das erste Hitman-Game, das es auf die Switch schafft. Das verdanken Spieler der Cloud, mit deren Hilfe auch schon Control den Weg auf die Nintendo-Konsole fand (wir testeten den Titel in der letzten Ausgabe). Zum Spielen wird also eine permanente und auch schnelle Internetverbindung benötigt!

Rock the Casbah

Bislang ist recht wenig über den dritten mörderischen Ausflug in die Anschlagswelt bekannt. Denn außer ein paar Trailern, in denen immerhin auch schon eine Handvoll Gameplay-Szenen zu erspähen waren, halten sich die Entwickler IO Interactive bedeckt. Zwei neue Locations wurden aber schon bekannt gegeben: Zum einen erledigt Agent 47 einen Auftrag in Dubai. In der Millionenstadt in den Vereinigten Arabischen Emiraten verschlägt es den kahlköpfigen Killer offenbar in eines der Hochhäuser. Ob es sich dabei um einen originalgetreuen Nachbau etwa des Burj Khalifa oder des Almas Tower handelt, oder ob hier ein Fantasie-Wolkenkratzer entworfen wurde, wird aus dem Trailer nicht ersichtlich. Dafür versprühte die Location bereits jetzt viel Flair und erinnerte ein wenig an die letzten beiden John-Wick-Filme mit seinen edlen Hotel-Interieurs, die als Kulisse für Auftragskiller-Action herhalten mussten. Auch die wahrscheinliche Zielperson der Mission zeigte sich schon im Trailer, denn im Hotel hält sich auch Carl Ingram auf. Den kennen Fans der Reihe bereits aus dem Vorgänger, wo er als einer der Strippenzieher der Providence-Geheimorganisation vorgestellt wurde. Dementsprechend dürfte der Auftrag in Dubai kein Spaziergang werden, denn Ingram wird sicherlich nicht alleine am Pool rumhängen.

Kahl, der Große! Der Protagonist ist natürlich erneut Agent 47. In Hitman 3 soll die mit dem Reboot begonnene „World of Assassination"-Story zu einem befriedigenden Abschluss kommen. Wir sind gespannt!

Die zweite Location, die wir bereits in einem Trailer begutachten durften, ist Dartmoor. Dabei handelt es sich um eine hügelige Region in der englischen Grafschaft Devon. In Dartmoor sucht Agent 47 das altehrwürdige Haus Thornbridge Manor auf. Dort wird der Spieß dann allerdings ein wenig umgedreht, was sich sehr spannend und in-

Goldjunge: Das Innere der Dubai'schen Wolkenkratzer wirkt wunderbar pompös-edel – das perfekte Setting für einen düsteren Mord-Plot.

Im Hintergrund dürfte ebenfalls Dubai zu sehen sein. Warum es brennt oder wieso der Herr so gedankenverloren in die Sonne schaut, wissen wir aber auch nicht.

teressant anhört. Denn in dem Anwesen wurde bereits jemand ermordet, bevor wir dort eingetroffen sind – und wer aus der anwesenden Familie daran die Schuld trägt, ist völlig unklar! Wir betätigen uns in dieser Mission also als Detektiv und versuchen das Mörder-Rätsel zu lösen, bevor wir uns daran machen, unsere Zielperson auszuschalten. Warum wir das tun? Keine Ahnung, es klingt aber verdammt lustig! Zudem versprühte der Trailer mit den zwielichtigen und zerstrittenen Familienmitgliedern, die sich gegenseitig beschuldigen und trotzdem die ganze Zeit aufeinander hocken, ein wenig Agatha-Christie-Charme.

Abgesehen von diesen bisher bekannten Missionen soll in der Story vor allem ein befriedigender Abschluss für die Trilogie gefunden werden. Die drei Spiele waren von vornherein als Dreiteiler gedacht, weswegen lose Enden oder auch bisher unwichtige Dinge aus den Vorgängern aufgegriffen und zusammengeführt werden sollen. Auch soll die Story düsterer ausfallen als in den ersten beiden Teilen. Passend dazu haben die Entwickler nun eine Art Savegame-Progression eingebaut: Wer über ein Savegame aus einem älteren Hitman verfügt, der kann dieses einlesen und nimmt dann Ausrüstung, Freischaltungen und dergleichen direkt zu Hitman 3 mit – für Switch-Spieler ist das natürlich unerheblich, die beiden Vorgänger werden nach dem aktuellen Informationsstand nicht auf die Nintendo-Konsole wandern.

Guter alter Meuchler

Spielerisch dürfte alles beim Alten bleiben: Es geht immer noch darum, in den weitläufigen Levels in feinster Stealth-Manier eure Zielperson möglichst unauffällig auszuschalten. Dazu schleicht ihr durch das Gelände, verkleidet euch, um kein Aufsehen zu erregen, und nutzt die Spielwelt kreativ, um Leute über den Jordan zu befördern. Oder ihr erwürgt und erschießt sie ganz einfach, falls ihr für den Stealth-Part nicht genug Geduld habt. In Sachen Technik lässt sich anhand der Trailer aktuell noch nicht viel sagen. Die Tatsache, dass das Spiel auch für PS5 und Xbox Series X erscheint, lässt darauf hoffen, dass grafisch ein Schritt nach vorne gemacht wird. Inwieweit die Pracht auch auf der Switch ankommt, wird sich zeigen, ebenso, ob die Cloud-Technologie bei Hitman 3 besser funktioniert als in Control – auf jeden Fall toll, dass die Serie nun einem breiteren Publikum zugänglich gemacht wird.

Sascha Lohmüller

MEINUNG
Sascha Lohmüller

Mehr vom gewohnt Guten, mit einigen interessanten Neuansätzen

Die ganzen PC-Hitmans (oder Hitmen?) habe ich nur mal angespielt, aber recht schnell das Interesse verloren. Mit den Reboots konnte ich da schon deutlich mehr anfangen, auch wenn Stealth-Spiele bei mir in der Gunst ja normalerweise nicht allzu weit oben stehen. Aber wenn ich mich derart kreativ-makaber austoben kann, dann sehe ich mal über das ganze Geschleiche hinweg … Was bisher von Hitman 3 bekannt ist, sieht auf jeden Fall schon mal interessant aus. Dubai als Setting mit seinem Hochhaus ist todschick und das Mörderhaus in England wirkt extrem unterhaltsam. Ich wüsste zwar nicht, warum mein Agent 47 Interesse daran haben sollte, einen Mordfall aufzuklären, statt einen Doppelmord daraus zu machen, aber hey: Solange es Spaß macht und vernünftig erzählt wird, werde ich mich ganz sicher nicht beschweren. Gespannt bin ich zudem, wie das Spiel auf der Switch per Cloud-Gaming aussieht.

INFOS

Termin:	2021
Genre:	Action
Hersteller:	IO Interactive
Entwickler:	IO Interactive

Die Menschen feiern, wie sie fallen: Hochhäuser in Dubai sind vor allem eines – verdammt hoch. Da wäre es doch äußerst schade, wenn eine Zielperson leicht angeheitert bei einem schrecklichen Unfall vom Balkon stolpert.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 02. Dezember 2020.

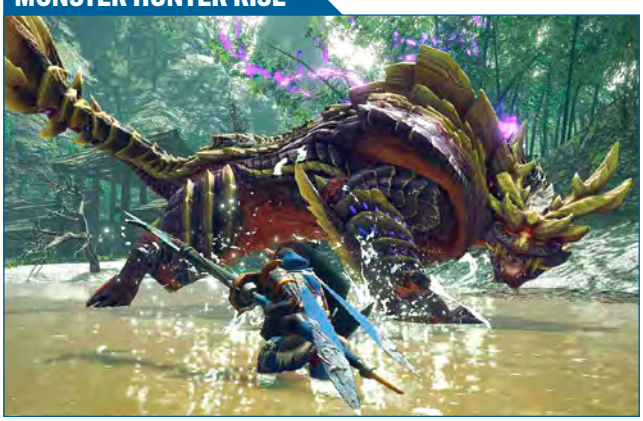
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Collection of Saga Final Fantasy Legend	Rollenspiel	15. Dezember 2020
Synthetik: Ultimate	Action	16. Dezember 2020
Defentron	Geschicklichkeit	17. Dezember 2020
Unto the End	Adventure	17. Dezember 2020
Cube Life: Island Survival	Adventure	26. Dezember 2021
DungeonTop	Action	26. Dezember 2020
Sword of the Necromancer	Rollenspiel	28. Januar 2021
Gods Will Fall	Action	29. Januar 2021
Super Mario 3D World + Bowser's Fury	Jump&Run	12. Februar 2021
Bravely Default 2	Rollenspiel	26. Februar 2021
Retromania Wrestling	Kampfspiel	26. Februar 2021
Harvest Moon: One World	Adventure	05. März 2021
Monster Hunter Rise	Rollenspiel	26. März 2021
Story of Seasons: Pioneers of Olive Town	Simulation	26. März 2021
Poison Control	Action	16. April 2021
Release-Zeitraum		
Balan Wonderworld	Jump&Run	Frühjahr 2021
Cris Tales	Rollenspiel	Frühjahr 2021
Retro Machina	Adventure	Frühjahr 2021
Roller Champions	Sportspiel	Frühjahr 2021
Spiel des Lebens 2	Geschicklichkeit	Frühjahr 2021
Surviving the Aftermath	Strategie	Frühjahr 2021
The Last Kids on Earth a.t. Staff of Doom	Action	Frühjahr 2021
Disgaea 6: Defiance of Destiny	Rollenspiel	Sommer 2021
Neo: The World Ends With You	Rollenspiel	Sommer 2021
SaGa Frontier Remastered	Rollenspiel	Sommer 2021
Apex Legends	Shooter	2021
Axiom Verge 2	Adventure	2021
Baldo	Adventure	2021
Battle Brothers	Rollenspiel	2021
Beyond Blue	Adventure	2021
Big Rumble Boxing: Creed Champions	Sportspiel	2021
Boyfriend Dungeon	Action	2021
Chains of Fury	Action	2021
Cyber Shadow	Action-Adventure	2021
Disco Elysium	Rollenspiel	2021
Doctor Who	Adventure	2021
Ghost of a Tale	Adventure	2021
Grindstone	Geschicklichkeit	2021
Haven	Adventure	2021

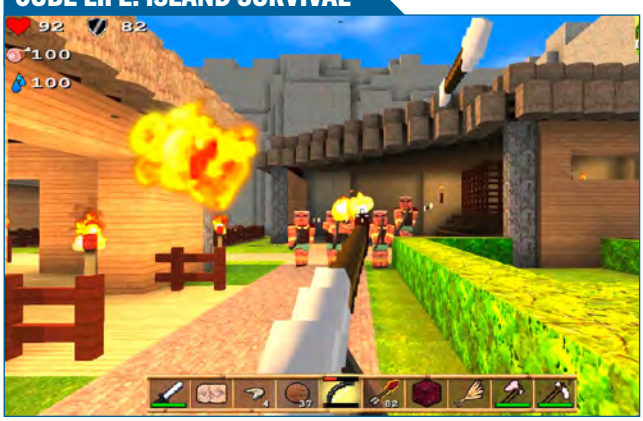
Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Jahr		
Hazel Sky	Adventure	2021
Kingpin Reloaded	Shooter	2021
King's Bounty 2	Rollenspiel	2021
Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin	Rollenspiel	2021
No More Heroes 3	Action	2021
Rogue Lords	Action	2021
Rune Factory 5	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 3 Nocture HD-Remaster	Rollenspiel	2021
Shin Megami Tensei 5	Rollenspiel	2021
Shovel Knight Pocket Dungeon	Puzzle	2021
SkateBird	Sportspiel	2021
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2021
Shovel Knight Dig	Action-Adventure	2021
Wingspan	Strategie	2021
XIII	Shooter	2021
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Blue Fire	Adventure	Nicht bekannt
Caravan Stories	Rollenspiel	Nicht bekannt
Colors Live	Geschicklichkeit	Nicht bekannt
Hitman 3: Cloud Version	Action	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
New Pokémon Snap	Adenture	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Pokémon Unite	Action	Nicht bekannt
Quantum League	Shooter	Nicht bekannt
Shadow Man Remastered	Action	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
World War Z	Shooter	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

MONSTER HUNTER RISE



CUBE LIFE: ISLAND SURVIVAL



ANZEIGE

COMMUNITY DEALS

Jetzt Schnäppchen einreichen und Geld verdienen!

Als PC Games Hardware-Forenmitglied kannst du jetzt Deals auf unseren Webseiten veröffentlichen und mit der PCGH-Community und deinen Freunden teilen. Deine Mühe zahlt sich richtig aus, denn mit einigen Shops kannst du sogar Geld verdienen, wenn andere User Produkte über deine Affiliate-Links kaufen. Außerdem kannst du durch das Einreichen von Deals viele Trophäen und Belohnungen erhalten.

www.pcgh.de/community-deals

PCGH

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Disc Room, Demon's Souls (auf der PS5), I Am Dead, Fuser

Sieht gerade: True Detective. Ist ziemlich cool! Irgendwie dachte ich vorher, das sei so ein Sherlock-Holmes-Blödsinn.

Liest gerade: Inneneinrichtungsbücher

Und sonst: Ein Umzug steht an. Es gibt viel zu tun, und ich beschäftige mich jetzt mit Dingen, an die ich vorher keinen Gedanken verschwendet habe. Fliesen etwa oder die Farbe von Fugenmasse. Und ob ich einen Dampfgarer brauche (nein).

LUKAS SCHMID (Redakteur)

Spielt gerade: Assassin's Creed Valhalla, Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung

Sieht gerade: Endlich Stranger Things 3

Hat gerade: Ne Woche Urlaub hinter sich

Und sonst: ... und nach dieser Abgabewoche auch schon wieder eine vor sich, heureka! Dann wieder ein paar Tage arbeiten und dann sind ja auch schon die Weihnachtsfeiertage da. Ja, durch Corona und dadurch, dass sowieso viel zu tun war, hat sich da gegen Ende des Jahres einiges an freien Tagen angesammelt. Gibt wahrlich Schlimmeres!

JOHANNES GEHRLING (Redakteur)

Spielt gerade: Fall Guys

Sieht gerade: ganz schön müde aus

Hört gerade: alles von Jauz

Und sonst: Freunde, ich sage euch, ich bin sowas von urlaubsreif. Zum Glück habe ich über Weihnachten zwei Wochen frei. Ganz egal, wie diese Zeit genau aussehen wird, Hauptsache mal zwei Wochen lang ausschlafen und vom Alltag abschalten. Wünschen würde ich mir einige Schneewanderungen. Dafür wird es aber leider wieder viel zu warm sein.

BENJAMIN KEGEL (freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Vermintide 2 (PC)

Erlebt gerade: Schnee! Ich dreh durch!

Sieht gerade: Haikyuu!! To the Top

Liest gerade: Haikyuu!! als Manga. Genauso empfehlenswert wie der Anime.

Und sonst: Das war vielleicht das bemerkenswerteste Jahr meines Lebens. Corona und alles, was es bewirkt hat. Abschlussprüfung nach drei Jahren Studium, Verbeamtung, neuer Job. Ich werde 2020 nie vergessen. Im Guten und im Schlechten.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Hört gerade: Kraftwerk – Man Machine

Sieht gerade: Westworld – Staffel 3

Liest gerade: Bart van Loo – Burgund: Das verschwundene Reich

Und sonst: Habe mir gerade den neuesten Lucky Lucke besorgt, „Fackeln im Baumwollfeld". Nachdem Asterix seit Jahren (Jahrzehnten?) nur noch für Enttäuschungen gut ist, will ich mal hoffen, dass der Mann mit der Schmalzlocke sich treu bleibt. Nachtrag: Hab's gelesen. Naja. Goscinny wir vermissen dich.

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Sieht immer noch: Pretty Little Liars

Hört gerade: Oasis

Liest gerade: Ja, noch immer T. C. Boyle

Und sonst: Das Verwandtschaftshopping in Schleswig-Holstein in den Weihnachtsferien gibt es dieses Jahr aus bekannten Gründen ja nur in kleinem Rahmen. So stört es meine Mutter vermutlich auch nicht, dass ich die Feiertage bei ihr in einem Traum aus Frottee vor dem TV verbringen und – aus Solidarität zu Lukas – "Sissi" gucken werde. Aber alle Teile . . .

CHRISTIAN VOLYNSKIJ (Praktikant)

Spielt gerade: Kingdom Hearts: Melody of Memory und Animal Crossing

Isst gerade: Selbstgemachte, vegane Brownies aus schwarzen Bohnen

Hört gerade: Wicked Game, egal, ob von Stone Sour oder HIM: beide Versionen top

Und sonst: Vor Einbruch des Winters ereilte mich der Gedanke „Hey, setz' dich doch mal auf ein Pferd". Gesagt, getan! War eine nette Erfahrung und die Besitzerin meinte, dass ich mich überraschend gut anstelle.

YANNIK CUNHA (Praktikant)

Spielt gerade: TFT und Monster Hunter Generations

Isst: jeden Abend Yum-Yum-Nudelsuppe

Regt sich gerade auf: über das schlechte Internet zuhause

Und sonst: Wenn ich gerade nicht übertrieben für Bilder posiere oder mich über das Internet beklage, rauche ich meistens Zigaretten. Ansonsten gucke ich mal wieder alle Cyberpunk-Trailer durch und baue einen Hype auf, dem das Spiel gar nicht gerecht werden kann.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Immortals: Fenyx Rising	Fuser (trotz allem)	Immortals: Fenyx Rising
FLOP-TITEL	–	–	–

Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung

So sehr wie unser Tester bin ich nicht von der Geschichte enttäuscht, wenngleich es stimmt, dass man erzählerisch mehr hätte herausholen können. Aber auch so habe ich meinen Spaß, und dadurch, dass das Spektakel im Vergleich zum Warriors-Vorgänger weniger aufgeblasen und an vielen Stellen feingetunet ist, wird's auch nicht so schnell repetitiv. Hilft definitiv beim Warten auf Breath of the Wild 2!

Mal so ein bisschen hirnloses Geklopppe für zwischendurch, warum nicht? So sehr interessiert mich die Vorgeschichte von Breath of the Wild tatsächlich gar nicht, deshalb stört mich die keinesfalls oscarreife Inszenierung auch nicht besonders. Allerdings werde ich Hyrule Warriors auch aus diesem Grund wohl nicht komplett durchspielen. Es gibt diesen Monat noch viele andere, schöne Titel.

Ich bin schon mit dem allerersten Hyrule Warriors auf der Wii U nicht warm geworden, das ist einfach keine Art von Spiel, die mich anspricht. Beim neuen Teil für die Switch kommen noch massive Probleme mit der Framerate hinzu und außerdem ist das Spiel über die gesamte Zeit hinweg ziemlich eintönig. Nee, trotz Zelda-Marke wirklich ein schwaches Ding und nichts, das ich jemals spielen möchte.

Immortals: Fenyx Rising

Anders als die liebe Katha hatte ich einen Heidenspaß mit Assassin's Creed Odyssey, habe derzeit ebenso viel Freude an Valhalla und das wenige, was ich bisher von Immortals: Fenyx Rising zu spielen bekommen hatte, gefällt mir auch sehr gut. Bis ich voll einsteige, wird es noch eine Weile dauern, da der Stapel an gerade erschienenen Spielen echt groß ist, aber spätestens Anfang nächsten Jahres lege ich los!

Die letzten großen Ubisoft-Spiele haben mir nicht besonders gefallen, deren Open Worlds sind einfach nicht nach meinem Geschmack. Das Setting allerdings von Immortals: Fenyx Rising gefällt mir gut, aber das war auch bei Assassin's Creed Odyssey so – spielerisch sowie erzählerisch entpuppte sich Letzteres für mich als eine einzige Enttäuschung. Nein, da werde ich wohl passen müssen.

Ich habe Immortals: Fenyx Rising nicht nur getestet, sondern hatte zugleich auch jede Menge Freude an dem Open-World-Abenteuer von Ubisoft! Zwar reicht die Qualität nicht an Zelda: Breath of the Wild ran, vieles ist aber gleich und auch gleich gut. Ich habe mich gerne in zahllosen Kämpfen gegen mythische Monster verloren und den eigenwilligen Göttern geholfen, wieder zu Macht zu kommen.

Kingdom Hearts: Memory of Melody

Als Rhythmusspiel ist Kingdom Hearts: Melody of Memory eine feine Sache und macht Laune. Dass die Musikstücke, bei denen man im richtigen Moment bestimmte Tasten drücken muss, als Kämpfe inszeniert sind, sorgt für frischen Wind. Außerdem finde ich es schön, dass das Spiel eher den früheren Stil der Reihe zelebriert – bevor es gegen Ende dann doch etwas in den Schmonzes der neuen Teile abdriftet.

Mit Kingdom Hearts konnte ich zwar noch nie was anfangen – fühlt sich für mich mit dem Disney-Crossover einfach zu sehr nach Fan-Fiction an – mit Musikspielen aber habe ich eigentlich immer Spaß, deshalb wird das wohl auch das erste Spiel aus diesem Universum nach langer Zeit sein, an das ich Hand lege. Gut, die ganzen Anspielungen verstehe ich dann natürlich nicht, aber was soll's.

Hmm, zugegeben, ich habe noch nie ein Spiel der Kingdom-Hearts-Reihe gezockt. Die Serie ist mir zwar geläufig, mehr aber auch nicht. Ich weiß also, dass sie existiert und auf Nintendo-Konsolen spielbar ist, mehr aber eigentlich auch nicht. Die Rhythmusspiel-Variante scheint gut gemacht zu sein, bringt micht angesichts knapper freier Zeit aber auch nicht dazu, in die Serie einzusteigen.

Fuser

Ich bin zwar nicht einmal ansatzweise so gut wie Katha, was Rhythmus- und Musikspiele angeht, habe aber immer viel Freude damit und schlage mich zumindest halbwegs anständig. Fuser ist also genau mein Ding, zumindest auf spielerischer Ebene. Die Musikauswahl hingegen trifft nicht wirklich meinen Geschmack, aber meine Güte, man kann es natürlich nicht jedem recht machen. Feines Ding!

Eine gute Idee, und es funktioniert an sich wirklich gut! Ich wünschte nur, dass Fuser eine bessere Songauswahl hätte und sich aufs Wesentliche konzentrieren würde. Nämlich: auf elektronische Musik und Rap. Ich hatte trotzdem Spaß mit dem ersten Vertreter einer neuen Generation von Musikspielen, und werde auch immer wieder zurückkehren, um neue Mixe und Sets zu probieren.

Und noch ein Musikspiel! In diesem Fall bin ich sogar deutlich neugieriger als bei dem Kingdom-Hearts-Titel, denn Fuser verbindet klassisches Musikrhythmussspiel-Gameplay mit vielen aktuellen Songs, die einfach gut zu einem solchen Titel passen. Auch, wenn die musikalische Auswahl mich nur teilweise anspricht. Ein bisschen mehr Dubstep und EDM hätte es schon gern sein dürfen, finde ich!

Part Time UFO

Seltsamer Name, tolles Spiel – kein Wunder, kommt Part Time Ufo doch von HAL Laboratories, die stets tief in der Entwicklung von Super Smash Bros. drinstecken und Knutschkugel Kirby dereinst aus der Taufe gehoben haben. Entsprechende Anspielungen finden sich allenthalben! Aber auch ohne Gastauftritte ist's ein echt charmanter Geschicklichkeitsspaß, der zudem zuckersüß inszeniert ist.

Muss ja nicht immer die epische Story rund um Weltuntergang sein – als kleines, feines Spielchen nebenbei macht Part Time UFO eine gute Figur, und niedlich ist das Ganze auch. Ich freue mich immer, wenn Nintendo mal eben so einen Titel aus dem Hut zaubert. Übrigens gibt es das Spiel auch für Smartphones, falls ihr mal ohne Switch unterwegs ein bisschen Hilfs-UFO spielen wollt.

HAL Laboratory ist bei niedlichen Spielen mit knuffigen Protagonisten ja wirklich kein unbekanntes Studio, man denke nur an die rosa Knutschkugel Kirby. Mit Part Time UFO beweisen die Japaner abermals, dass sie ansprechende und charmante Games einfach drauf haben. Klar, spielerisch kein Meilenstein, relativ leicht und auch nicht so umfangreich. Aber halt auch ein Spiel zum Wohlfühlen.

HYRULE WARRIORS: ZEIT DER VERHEERUNG

Im Prequel zu Breath of the Wild müsst ihr euch der namensgebenden Bedrohung entgegenstellen und in bester Hack-&-Slash-Manier ganze Landstriche von Feinden befreien.

Das erste Hyrule Warriors, das im Jahr 2014 für die Wii U, dann für den 3DS und 2018 in der Definitive Edition auch für die Nintendo Switch erschien, war viel mehr als nur ein Hack & Slash im Zelda-Gewand. Für das Entwicklerteam von Tecmo Koei, deren Dynasty-Warriors-Reihe mit jedem Teil kontinuierlich an kreativer Energie verlor, kam die Kollaboration mit Nintendo einer Renaissance gleich. Während das etablierte Gameplay-Schlachtross schon so lahmte, dass es eine Gnade gewesen wäre, es zu erschießen, zeigte die Spieleschmiede mit Hyrule Warriors dann, zu welchen kreativen Höhenflügen sie fähig ist, wenn man ihr einfach eine neue Spielwiese zum Austoben gibt. Und auch für Nintendo-Fans, die sehnlichst auf einen neuen Teil der Zelda-Reihe für die Wii U warteten, kam der Release des Spiels einem Regenschauer nach einer langen Dürre gleich. Auch wenn es sich nicht um ein klassisches Legend of Zelda handelte, bot Hyrule Warriors doch genug Nostalgie, um eingefleischte Zelda-Jünger neugierig werden zu lassen. Dass die Story dann einem Liebesbrief an vergangene Titel der Reihe gleichkam und das Gameplay zum Besten gehörte, was Tecmo Koei seit Jahren hervorbrachte, dürfte dem Erfolg ebenfalls zuträglich gewesen sein.

Kein Wunder also, dass allseits Interesse an einer Wiederholung dieses Geniestreichs bestand. Mit Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung gibt Nintendo Tecmo Koei darum nun erneut die Schlüssel zum Königreich in

Mithilfe des Stasis-Moduls lassen sich Feinde an Ort und Stelle festhalten.

Das Gegner- und Figurendesign von Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung stammt direkt aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

die Hand. Statt einer bunt gemischten Zelda-Collage erwartet Spieler dieses Mal jedoch ein wachechtes Prequel zum erfolgreichsten Zelda-Spiel überhaupt, dem gefeierten The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Die dunkle Bedrohung

Die Geschichte setzt 100 Jahre vor den Ereignissen des jüngsten Serienteils an und dreht sich um die vier Titanen, die Link und Zelda bei ihrem Versuch, die Verheerung Ganon aufzuhalten, zur Seite standen. Die mächtigen Stahlkolosse müssen von Vertretern verschiedener Völker gesteuert werden, die es nach und nach zu rekrutieren und als Spielfiguren zu kontrollieren gilt. Wer Breath of the Wild gespielt hat, wird viele der Figuren und Gebiete sofort wiedererkennen. Auch Ästhetik und Soundkulisse wurden komplett dem Stil des Open-World-Abenteuers entnommen. Zu Beginn des Spiels informiert ein kleiner metallener Wächter aus der Zukunft Zelda von den Konsequenzen der nahenden Verheerung. Daraufhin brechen die Helden Hyrules auf, Verbündete aus allen Ecken der Welt zum Kampf gegen die Bedrohung zu mobilisieren. Dabei kommt es immer wieder zum Kräftemessen mit Ganons Schergen und den Mitgliedern der maskierten Yiga-Bande, die die Verheerung um jeden Preis herbeiführen wollen.

Dieses Story-Korsett eignet sich optimal, um ein Gefecht ans nächste zu reihen und wäre an und für sich absolut akzeptabel für eine Schlachtplatte wie Hyrule Warriors. Leider ist die Inszenierung der Zwischensequenzen aber zur hinterletzten Seifenoper geraten. Nicht selten erinnern die Dialoge zwischen den Figuren – sowohl in der deutschen als auch in der etwas stimmigeren englischen Sprachausgabe – an die berühmt-berüchtigten Star-Wars-Prequels. Insbesondere die Szenen mit Link und Zelda, die das wohl langweiligste Gaming-Pärchen überhaupt abgeben, laden zum Fremdschämen ein. Dass Link wie auch in der Hauptreihe stumm bleibt, fällt da weniger ins Gewicht als seine komplette Teilnahmslosigkeit an allem, was um ihn herum passiert. Egal, ob sich die anderen Figuren hitzig streiten oder eine der Frauenfiguren ihn auf aggressive Weise anschmachtet, Link steht davon so unberührt in der Botanik als habe er absolut keine Ahnung, wer diese ganzen Leute überhaupt sind. Das sorgt zumindest mitunter für unfreiwillig komische Momente. Prinzessin Zelda, die ihre Kräfte erst finden muss, aber kein Selbstbewusstsein hat und deshalb in jeder einzelnen Sequenz herumjammert, für wie nutzlos sie sich hält, nervt hingegen schon recht früh auf ganzer Linie. Man würde der jungen Dame am liebsten ein Snickers in die Hand drücken, wenn sie wieder anfängt, laut ihren Weltschmerz kundzutun.

Leider bleibt auch der restliche Cast inklusive der Schurken größtenteils blass und eindimensional. Das tut dem Gameplay zwar keinen Abbruch, dadurch, dass die Zwischensequenzen nicht gerade spärlich gesät sind, wäre hier aber durchaus das Potenzial vorhanden gewesen, ein starkes erzählerisches

Manche Spezialattacken lösen im wahrsten Sinne des Wortes ein Effektgewitter aus. Im Koop-Modus geht das ganz schön auf Kosten der Framerate.

Fundament für die epischen Schlachten zu schaffen. Dass sich grandioses Storytelling und blitzschnelles Hack&Slash-Gameplay nicht ausschließen müssen, sieht man eindrucksvoll an einem Titel wie Hades, wo selbst winzige Interaktionen mit anderen Figuren nur so vor Persönlichkeit strotzen und für zusätzliche Motivation sorgen.

Angriff der Klonkrieger

Am Gameplay selbst gibt es dann erfreulicherweise wenig auszusetzen. Die Kämpfe gehen flott von der Hand, Kombos und Spezialattacken fühlen sich sehr zufriedenstellend an und die verschiedenen Figuren spielen sich bemerkenswert abwechslungsreich. Zu Beginn schlüpfen wir wie gewohnt in die Haut von Link, der in Begleitung von Zelda und Impa unterwegs ist. Wir können neben der Hauptfigur dann je nach Level maximal drei weitere Kämpfer steuern, die wir beim Start der Mission auswählen.

In den frühen Kapiteln schließen sich uns der fliegende Bogenschütze Revali, Wüstenkönigin Urbosa, Haudrauf Daruk und die Fischdame Mipha an, zahlreiche weitere Gefährten werden ebenfalls im Verlauf der Handlung freigeschaltet. Die Begleiter verfügen allesamt über einzigartige Waffen, Spezialattacken und Bewegungen. Während der Schlachten wechseln wir mit dem D-Pad zwischen den Figuren oder wir starten im Koop-Modus und überlassen die Steuerung unserer Kameraden einfach jemand anderem. Die Karten sind allesamt recht übersichtlich und die Missionen äußerst linear gestaltet. Ein gelber Punkt markiert den Ort, an dem es den nächsten Stützpunkt zu erobern, Hauptmann zu beschützen oder die nächste Gegnerwelle zu besiegen gilt. Hektisches Multitasking oder eine ausgeklügelte Defensiv-Strategie, um eingenommene Posten auch zu sichern, sind für einen Sieg nicht erforderlich. Neben starken und schnellen Angriffen, mit denen wir eine solide Anzahl an Kombos auslösen, können wir im Kampf auch auf die aus Breath of the Wild bekannten Module zurückgreifen, die nicht nur Schaden anrichten, sondern auch diverse Attacken von Bossmonstern kontern. Mit der R-Taste aktivieren wir ein Ringmenü, mit dem wir Bomben-, Cryo-, Magnet- und Stasis-Modul verwenden.

Mit dem Magnet können wir Waffen zurücklenken, die uns entgegengeschleudert werden, das Eisblockmodul stoppt anstürmende Gegner, Stasis hält Feinde in verwundbaren Positionen und Bomben zerstören einen Teil der geg-

Gegen Rubine könnt ihr eure vernachlässigten Kämpfer ganz einfach auf das Level eurer stärksten Spielfigur anheben lassen. Überaus praktisch!

Mit jeder absolvierten Aufgabe schaltet ihr neue Herausforderungen frei. Die Karte ist schon nach wenigen Spielstunden übersät mit unterschiedlichen Symbolen.

In manchen Leveln müsst ihr Kämpfe gegen gigantische Feinde absolvieren. Leider gib es nur wenig Abwechslung beim Monsterdesign.

Umzingelt? Kein Problem. Selbst auf den höheren Schwierigkeitsgraden stellen die Fußsoldaten kein Problem für Link und seine Freunde dar.

nerischen Rüstung und öffnen oder schließen Passagen innerhalb der Spielwelt. Da Bosse mit stumpfem Button-Mashing oft längere Zeit in Anspruch nehmen, ist es ratsam, den Umgang mit den Modulen früh zu verinnerlichen, um die Kämpfe nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Da jede Figur ihre eigene Variation der Modul-Fähigkeiten einsetzt, ist auch hier durchaus Abwechslung geboten. Ein zweites Ringmenü aktivieren wir mit der Schultertaste L. Hier können wir uns mit Äpfeln heilen und eingesammelte Zauberstäbe verwenden, die vom Gegnertyp Pyromagus fallen gelassen werden und auf Knopfdruck mächtige Elementar-Gebietseffekte auslösen.

Für zusätzliche Auflockerung des Gameplays sorgen die Titanen-Missionen, in denen wir uns hinters Steuer der mächtigen Maschinen klemmen und Armeen aus abertausenden Feinden im Nu dem Erdboden gleichmachen. Das ist dann zwar keineswegs anspruchsvoll, dafür aber unglaublich befriedigend und ein regelrechtes Effekt-Feuerwerk. Einziger Wermutstropfen bei den Massenschlachten ist das immergleiche Gegnerdesign. Die Fußsoldaten sehen ohnehin alle aus wie Klone, bis auf wenige Ausnahmen wiederholen sich aber auch die Bossgegner ständig, was schon nach wenigen Spielstunden eintönig wird. Sobald man einem Feind zum ersten Mal gegenübersteht, kann man davon ausgehen, dass dieser in den nächsten Kapiteln noch häufiger auftauchen wird.

Kampf um Hyrule

Neben der Hauptquestreihe können wir auch eine Fülle an kleinen Missionen absolvieren, um Verbesserungen und Items freizuschalten. Diese sind teilweise mit einem Zeitlimit versehen oder an Bedingungen gebunden und damit deutlich fordernder als so manches Story-Kapitel.

Die mächtigen Titanen könnt ihr in einigen Leveln selbst steuern. Jeder Koloss verfügt über unterschiedliche, aber ähnlich verheerende Attacken.

MEINUNG
Viktor Eippert

Ein spaßiger Appetithappen, der die Wartezeit auf BOTW 2 erträglicher macht.

Schon das erste Hyrule Warriors punktete bei mir vor allem mit der sehr gelungenen Adaption der Zelda-Materie. Zeit der Verheerung setzt hier sogar nochmal eins drauf, denn durch den perfekt getroffenen und immer noch sehr schicken Grafikstil, die aus Breath of the Wild bekannten Charaktere, Schauplätze und Items sowie die ikonischen Sounds ist Zeit der Verheerung genau das, was ich mir davon erwartet hatte: ein spaßiger Warriors-Ableger im BOTW-Gewand. Allerdings ist es auch nicht mehr. Nur basierend auf den Trailern könnte man von Zeit der Verheerung ein vollwertiges Prequel des Switch-Zeldas erwarten, aber dem wird das neue Hyrule Warriors nicht gerecht. Muss es aber auch nicht, denn ich hatte mit dem Gebotenen trotzdem viel Spaß und der Action-Ableger eignet sich super als Übergangsbeschäftigung, bis der Nachfolger erscheint.

Erscheint ein Symbol über dem Kopf eines Gegners, könnt ihr die folgende Attacke mit dem Einsatz des entsprechenden Moduls kontern.

Zur Belohnung gibt es beispielsweise Zutaten, die zu Mahlzeiten kombiniert werden können, die uns für die Dauer einer Mission einen Buff verleihen, oder Gegenstände, die gegen permanente Verbesserungen wie Herzcontainer oder zusätzliche Combo-Attacken eingelöst werden können. Außerdem erhalten wir von besiegten Gegnern Rubine, die in Shops gegen ebendiese Gegenstände sowie Waffenverbesserungen und kosmetische Anpassungen für Link eingetauscht werden. Wer genügend Missionen innerhalb desselben Landstrichs absolviert hat, erhält zusätzlich einen Bonus für die Befreiung des Gebietes. Wie schon im ersten Hyrule Warriors gibt es auch in Zeit der Verheerung Waffen-Crafting: In der Schmiede können wir gefundene Waffen miteinander kombinieren beziehungsweise mehrere Waffen einer ausgewählten Waffe einverleiben. Siegel, also Boni, können dabei übernommen werden, sollten mehrere geopferte Waffen das gleiche Siegel tragen. Während Zelda, Impa und die Titanenpiloten auf einen Waffentyp festgelegt sind, hat Link die Möglichkeit mit Schwert und Schild, Lanze oder Zweihänder in die Schlacht zu ziehen. Als Besitzer von Breath of the Wild erhaltet ihr zudem zu Beginn einen Kochlöffel und ein Übungsschwert als Bonus. Das ist in der Theorie zwar cool, wird aber durch die Tatsache kaputtgemacht, dass wir es hier mit einem Zelda-Spiel zu tun haben – was bedeutet, dass Link früher oder später ein ganz besonderes Schwert erhalten muss, das alle anderen Waffen schlagartig zu obsoletem Alteisen werden lässt. Anders als in Breath of the Wild zerbrechen die Geräte zumindest nicht bei der leichtesten Berührung.

Optionen im Überfluss

Auch sonst ist ein Großteil der Möglichkeiten zur Individualisierung und punktuellen Verbesserung lediglich nettes Beiwerk. Die Boni durch Waffensiegel und Mahlzeiten reichen von oberflächlich bis überflüssig. Es reicht zum Durchspielen vollkommen aus, den Waffenlevel und damit den Angriffsschaden ab und an durch stupides Kombinieren in die Höhe zu treiben, ohne groß auf Siegel oder ihre Wirkung zu achten und auch der Einsatz von Buffs ist zumindest auf den mittleren Schwierigkeitsgraden keinesfalls kriegsentscheidend. Stark fallen dagegen die zusätzlichen Herzcontainer und Upgrades für Angriffsketten und Spezialbewegungen ins Gewicht, die das Gameplay nachhaltig öffnen und aufwerten. Wer bei den Nebenquest gezielt nach solchen Belohnungen Ausschau hält, kann seine Kämpfer in kürzester Zeit in nahezu unaufhaltsame Killermaschinen verwandeln.

Die Geschichte des Spiels ist eines großen Schlachtenepos schlichtweg nicht würdig. Viele Dialoge laden stattdessen zum Fremdschämen ein.

Link kann mit Schwert und Schild, Zweihänder und Lanze jeweils verschiedene Bewegungen und natürlich auch Spezialattacken ausführen.

Angenehm ist auch die Möglichkeit, niedrigstufige Figuren gegen Rubine auf das Level der ranghöchsten Figur verbessern zu können. So kann die Lieblingsfigur vor Missionsstart gemütlich aufgelevelt werden, ohne dass stundenlanges Grinding vonnöten wäre.

Das ist vor allem deshalb hilfreich, weil Link (gelegentlich in Begleitung von Zelda) zumindest anfangs in den meisten Story-Missionen als erster Kämpfer festgesetzt ist und somit zwangsweise am schnellsten Erfahrung sammelt. Gegen Ende des Spiels hat man außerdem eine ziemlich große Truppe an Kämpfern zusammen, was bedeutet, dass sich die meisten Spieler wohl auf einige wenige Figuren konzentrieren und den Rest für weite Strecken auf der Bank sitzen lassen. Möchte man dann doch einmal mit seiner Truppe herumexperimentieren und Mitglieder wechseln, kommt es sehr gelegen, dass der Kämpferersatz nicht erst mühselig trainiert werden muss.

Schwierigkeitsgrad und Performance

Wer Angst hat, bei den hektischen Kämpfen den Überblick zu verlieren und sang- und klanglos im Gegnerheer unterzugehen, braucht nicht zu verzagen: Mit Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung kommen auch ungeübte Hack&Slash-Fans voll auf ihre Kosten. Bis auf ein, zwei frustrierende Bosskämpfe, die es im letzten Drittel zu ertragen gilt, ist der Standard-Schwierigkeitsgrad auch für Grobmotoriker locker zu schaffen. Selbst auf der schwierigsten möglichen Stufe schnetzeln wir uns immer noch elegant und ohne größere Probleme durch gigantische Gegnerhorden, in späteren Gebieten fällt vor allem der erhöhte Gegnerschaden dann aber doch ins Gewicht und sorgt immer häufiger für ein verfrühtes Ableben. Wer es gerne knackig hat, sollte sich also nicht scheuen, den Schwierigkeitsregler vor Spielstart beherzt nach rechts zu schieben. Der Härtegrad kann nachträglich jederzeit im Menü angepasst werden. Performance-Einbrüche, Ruckler oder Ähnliches konnten wir bei unserem Test zumindest im Singleplayer-Modus keine feststellen. Trotz Partikeleffekten, die schon mal den kompletten Bildschirm in gleißendes Licht tauchen, lief Hyrule Warriors sowohl im Handheld- als auch im stationären Modus stabil und flüssig. Im Koop-Modus stößt die Switch-Hardware aber dann doch an ihre Grenzen. Wenn zwei Spieler gleichzeitig ihre mächtigen Kombos entladen, zwingen sie damit des Öfteren auch die Framerate in die Knie. Störende oder häufig auftretende Bugs gibt es nicht zu vermelden.

Christian Fußy

Gegner vom Typ Pyromagus lassen Zauberstäbe fallen, mit denen Gegner eingefroren, geschockt oder in Brand gesteckt werden können.

MEINUNG
Christian Fußy

Grundsolides Hack-&-Slash im Zelda-Look

Trotz Wermutstropfen in der Story-Abteilung hatte ich viel Spaß mit Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung. Das auf Dauer zugegebenermaßen etwas eintönige Hack-&-Slash-Gameplay wird extrem dadurch aufgewertet, dass die einzelnen Charaktere sich in ihren Kampfstilen und Spezialbewegungen so drastisch unterscheiden. Jedes Mal, wenn eine neue Figur freigeschaltet wurde, konnte ich es gar nicht erwarten, ihre einzigartige Mega-Attacke auf eine Horde bemitleidenswerter Gegner einprasseln zu lassen. Die Titanensequenzen und Bosskämpfe gegen gigantische Widersacher sorgen zwischendurch zusätzlich für epische, effektgeladene Momente. Wer schon immer einmal mit einem muskulösen Steinmann, der sich nur mit Purzelbäumen fortbewegt, oder als liebeshungriges Fischmonster gegen Horden von Schweinegoblins in die Schlacht ziehen wollte, wird mit Zeit der Verheerung bestens bedient.

Infos

Termin:	20. November 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Koei Tecmo
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- ✚ Vielfältige Kämpferschar mit abwechslungsreichen Kampfstilen
- ✚ Viele freischaltbare Waffen und Angriffe
- ✚ Gut integrierter Koop-Modus
- ✚ Befriedigendes Kampfsystem
- ✚ Titanen-Abschnitte lockern den Spielfluss auf
- ➖ Wenig unterschiedliche Gegnertypen
- ➖ Oberflächliche Nebenquests
- ➖ 0815-Story mit peinlichen Dialogen

Wertung

7

Herrlich überladenes Effektgewitter für die schnelle Runde zwischendurch

INTERVIEW MIT
RYOTA MATSUSHITA, DIRECTOR BEI KOEI TECMO GAMES

N-ZONE: Wie haben Sie sich gefühlt, als Sie erfahren haben, dass Sie die Vorgeschichte zu einem der größten Spiele der letzten Jahre erzählen werden?

Matsushita: Als Entwickler empfand ich es als außergewöhnliche Chance. Zugleich war mir natürlich bewusst, dass es eine anspruchsvolle Herausforderung werden würde. Herausforderung, weil sich in Breath of the Wild alles darum dreht, wie Link versucht, sein Gedächtnis von vor 100 Jahren wiederzuerlangen. Und so ist für die Spieler genau die Vorstellung der Vergangenheit dieser Geschichte die ideale, die sie sich während des Spielens gemacht haben. Entsprechend war unsere erste Herausforderung, wie wir den Spielern gleichzeitig ein neues Erlebnis und einen Spielverlauf bieten könnten, der dieser Vorstellung gerecht wird.

N-ZONE: Wie lief der Design-Prozess beim Verschmelzen von Dynasty Warriors und The Legend of Zelda ab? Wie haben Sie entschieden, welche Elemente aus welcher Serie Sie behalten wollen und welche nicht?

Matsushita: Die Verheerung 100 Jahre vor Breath of the Wild ist das ideale Szenario für die rasante Action der Warriors-Reihe. Entsprechend verlief das Gamedesign der Grundlagen von Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung reibungslos. Während Breath of the Wild allein Links Abenteuer erzählt, handelt Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung von einem ganz Hyrule betreffenden Konflikt, in dem Link gemeinsam mit seinen Verbündeten kämpft. Darin liegt der Unterschied in Bezug auf die Spielmechanik und die Spielwelt. Das wird besonders anhand der verschiedenen Waffenmechaniken deutlich.

N-ZONE: Wie viel Freiheit hatten Sie bei der Gestaltung von Gegenständen und Charakteren wie etwa der jungen Impa? Wurde das alles von Nintendo entschieden oder konnten Sie Ihre eigenen Interpretationen einbringen?

Matsushita: Alle Designs in Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung wurden von Koei Tecmo Games entworfen und von dem Zelda-Team bei Nintendo geprüft. Dadurch konnten wir sicherstellen, dass unsere Ideen der Welt und der Atmosphäre von Breath of the Wild entsprechen. Wir hatten keinerlei Restriktionen und haben vom Zelda-Team nützliche Tipps erhalten, wie wir die Essenz der Zelda-Reihe in unserem Spiel umsetzen können.

N-ZONE: Wie haben Sie entschieden, welche Bereiche des Königreichs Hyrule zu seinen Glanzzeiten Sie im fertigen Spiel zeigen wollen? Und wie schwierig war es dabei, sich ausgehend von den Ruinen vorzustellen, wie das alles einmal ausgesehen hat, bevor es der Zerstörung anheim fiel?

Matsushita: Die Orte wurden in der Regel entsprechend ihrer Bedeutung für die Handlung ausgewählt. Aber wir haben uns bewusst für Orte entschieden, die in Breath of the Wild entweder nur erwähnt werden oder als Ruinen vorkommen. Natürlich hat das Zelda-Team viele Informationen mit uns geteilt, damit wir die Ruinen rekonstruieren konnten. Aber die Welt von Breath of the Wild selber zu Fuß zu erkunden, das war der beste Weg, an vielschichtige Informationen zu kommen. Wir mussten dabei historisch und archäologisch arbeiten, ja regelrecht Feldforschung betreiben. Das hat wirklich Spaß gemacht.

N-ZONE: Wie wichtig ist die Hintergrundgeschichte für Sie? Haben Sie Angst, dass Fans Kontinuitätsfehler aufspüren?

Matsushita: Uns ist bewusst, dass die Ruinen für viele Fans Anhaltspunkt dafür sind, wie sie

Im Laufe des Spiels können weitere Kämpferinnen und Kämpfer freigeschaltet werden. Für manche müsst ihr Extra-Questreihen absolvieren.

In der Schmiede könnt ihr Boni und auch den Schaden eurer gewählten Hauptwaffe durch das Zerstören anderer Waffen verbessern.

sich die Schlachten während der Verheerung vorstellen. Dieser Begeisterung bringen wir im Entwicklerteam großen Respekt entgegen. Deshalb haben wir sehr darauf geachtet, keine Informationen zu veröffentlichen, die diese Vorstellungen einschränken oder Spielerlebnisse vorwegnehmen – und damit den Spaß mindern könnten. Wir hoffen, dass die Spieler Spaß daran haben werden, die bisher nicht erzählte Geschichte der Verheerung von vor 100 Jahren in Hyrule Warriors: Zeit der Verheerung zu erleben!

INTERVIEW

IMMORTALS FENYX RISING

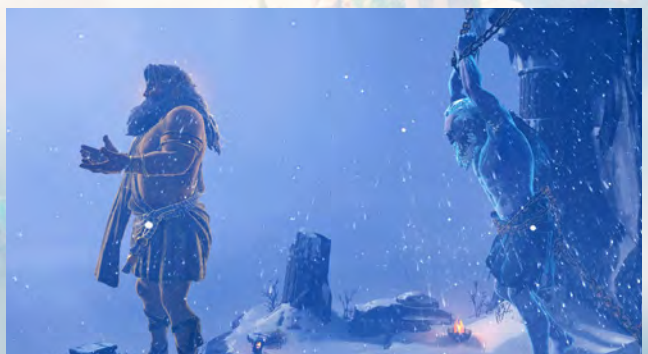
Mit Immortals: Fenyx Rising schickt Ubisoft ein Spiel des noch jungen Subgenres “Wild-Like” ins Rennen. Kann sich das Abenteuergame mit griechischer Mythologie gegen den Genre-Platzhirsch Breath of the Wild beweisen?

Wer hätte vor ein paar Jahren gedacht, als zusammen mit der Nintendo Switch im März 2017 The Legend of Zelda: Breath of the Wild erschien, dass ebenjenes Spiel ein ganzes Subgenre von Nachahmern nach sich ziehen würde? Sogenannte “WildLikes” imitieren die Formel, die das Zelda-Abenteuer so großartig macht, und dem das Game seinen außerordentlich guten Ruf zu verdanken hat. Auch Ubisoft will sich diesem Trend nicht entziehen, sondern lieber selbst mitmachen. Ergebnis dessen ist Immortals: Fenyx Rising, bis vor ein paar Monaten noch als Gods & Monsters bekannt. Das Action-Adventure bemüht sich um Eigenständigkeit; wer Breath of the Wild gespielt hat, erkennt aber dennoch sehr viele Gameplay-Elemente wieder. Das muss aber gar nichts Schlechtes sein und ist es auch nicht, denn: Fenyx Rising macht jede Menge Spaß.

Von Göttern und Monstern

Der durch und durch böse Typhon hat die Goldinsel und damit auch die dort lebenden Götter unterworfen, hat sie gar in Bäume (Athena), Hühner (Ares) und andere

Im Charaktereditor könnt ihr Fenyx nach Belieben optisch anpassen und das Geschlecht auswählen. Das Aussehen könnt ihr jederzeit wieder ändern.



Die Geschichte des Spiels wird großteils aus dem Off erzählt und häufig kommentiert von den Göttern Zeus und Prometheus, inklusive zahlreicher Scherze.

In der Region des Götterboten Hermes beginnt eurer Abenteuer, hier lernt ihr die allerwichtigsten Grundlagen des Spiels und eure Fähigkeiten kennen.

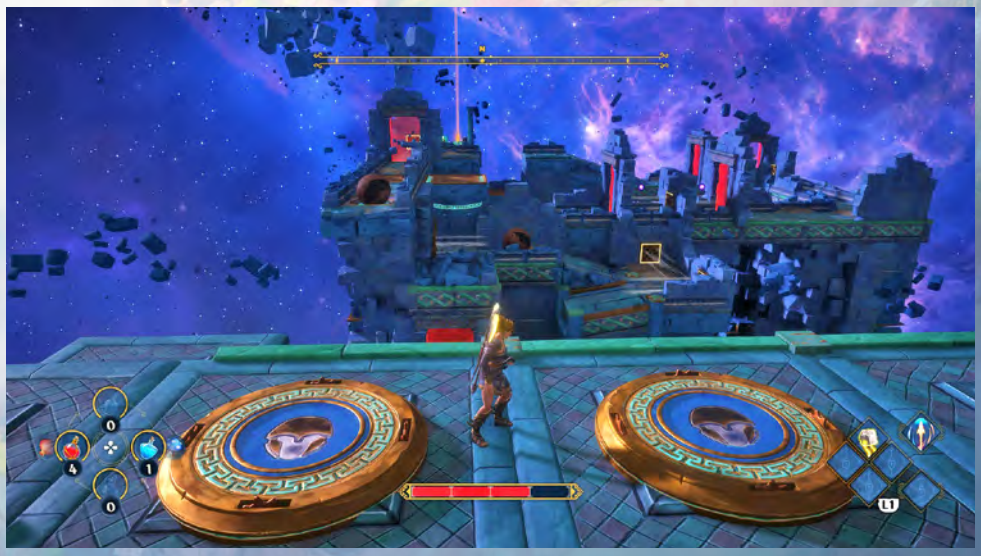
Fenyx verfügt über allerlei göttliche Kräfte und kann beispielsweise schwere, riesige Gegenstände hochheben und auf Gegner werfen!

unwürdige Tiere oder Dinge verwandelt und ihnen ihre Macht in Form von Essenz geraubt. Auftritt: Fenyx. Als titelgebende Heldin oder titelgebender Held, ihr habt die Wahl und könnt Geschlecht und Aussehen auch während des Spiels jederzeit ändern, müsst ihr nun die Götter befreien und ihnen ihre Macht und somit wahre Form zurückbringen. Dafür bedanken sie sich mit ihrem Segen bei euch, im Grunde einfach besonderen Fähigkeiten, die nützlich im Kampf sind. Am Ende tretet ihr dann somit gestärkt an, den bösartigen Typhon niederzuzwingen, dadurch die Goldinsel wiederherzustellen und selbst zu der Heldin oder dem Helden zu werden, die oder der ihr schon immer sein wolltet. Bestimmung also, unabwendbares Schicksal. Erzählt wird die komplett deutsch synchronisierte Story in erster Linie aus dem Off von Zeus und Prometheus, die sich für einen plumpen Scherz oder neckischen Seitenhieb nie zu schade sind. Manchmal zünden diese Jokes tatsächlich, oftmals ist der Humor aber auch recht infantil. Sicherlich Geschmackssache, ganz anders aber auf jeden Fall als beim recht ernsten Breath of the Wild. Im Gegensatz zur englischen Fassung verzichtet die deutsche Sprachausgabe zum Glück auf den griechischen Akzent. In der Preview-Fassung (noch ohne deutsche Synchronisation) waren wir davon nämlich eher genervt als angetan. Ein Highlight ist die Vertonung auf jeden Fall nicht, dafür bietet das Game andere Qualitäten.

Die Goldinsel

Besonders schön gestaltet und damit geradezu zum Erkunden einladend ist nämlich die Spielwelt, also die Goldinsel. Die besteht aus sieben Teilen, die sich deutlich voneinander unterscheiden, jede ist einer anderen Gottheit gewidmet. Ihr beginnt in der Region namens Schmetterfelsen von Hermes. Ein düsteres, finsteres, zerstörtes Gebiet, wo ihr an die Story herangeführt werdet und die allerwichtigsten spielerischen Grundlagen erlernt. Danach begebt ihr euch in Aphrodites Tal des ewigen Frühlings und bekommt direkt das krasse Kontrastprogramm zu Gesicht. Hier erkundet ihr ein fruchtbares Tal mit vielen Gewässern, blühender Natur, Blumen, Wäldern, hübscher Architektur und der Halle der Götter, wo ihr Upgrades an Waffen, Fähigkeiten und Co. vornehmt. Dort endet dann auch der ausführliche Prolog, der gleichzeitig als Tutorial dient, und fortan steht euch die gesamte Spielwelt offen, die Story könnt ihr nun in beliebiger Abfolge durchspielen. Dabei erkundet ihr auch Ares' Gebiet namens Die Höhle des Krieges, im Grunde ein einziger großer Kriegsschauplatz mit riesigen Gebäuden und Skeletten längst verstorbener Monster. In Athenas Areal, Hain des Kleos, gilt wiederum Kontrastprogramm: Ein sattgrüner Hain mit jede Menge Gold und Reichtum, Tempeln, Gewässern – wir fühlen uns hier am ehesten an Assassin's Creed Odyssey desselben Entwicklerteams erinnert, woraus die idee zu Immortals: Fenyx Rising im Grunde entstanden ist. In Hephaistos Schmiedelande ist die Welt geprägt von Mineralien und Ressourcen, Minen, Steppen und mechanischen Gegnern. Zeus' Königsgipfel ist in der Ferne stets

Absolviert ihr erfolgreich ein Gewölbe Typhons, also einen Rätselschrein, erhaltet ihr einen Blitz von Zeus. Damit könnt ihr eure Ausdauerleiste erweitern.



Die Rätselschreine erinnern stark an die Gegenstücke aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Die Rätselschreine sind in drei Schwierigkeitsstufen eingeordnet. Stufe eins ist noch ziemlich leicht, Stufe drei dafür mitunter wirklich knifflig und anspruchsvoll.

sichtbar: Ein großer Berg voller Schnee und Eis, das Erklimmen des Gipfels ist eine anspruchsvolle Aufgabe gegen Spielende. Zentral mittig in der Spielwelt befindet sich schließlich die Region des Oberbösewichts Typhon, ein lodernder Flammenberg beziehungsweise Vulkan, der besonders düster und gefährlich erscheint, drumherum verbrannte Landschaften. Passend also zum finalen Bosskampf des Spiels, der hier stattfindet.

Klettern und gleiten

So schön und grundsätzlich aufregend die Spielwelt ist, so sind uns hier doch ein paar deutliche Unterschiede zu Breath of the Wild aufgefallen. Die Beschäftigungsmöglichkeiten abseits von Story und ein paar Nebenquests sind nämlich auf Dauer nicht allzu motivierend. Zwar gibt es viele Gefechte zu meistern und Schätze zu heben, das läuft aber alles immer ziemlich ähnlich ab. Woran es deutlich mangelt, sind NPCs mit interessanten Geschichten, für die man gerne den Pfad der Hauptgeschichte für einige Zeit verlässt wie im Zelda-Spiel. Generell existieren in Fenyx Rising abseits der Götter und Gegner quasi keinerlei nichtspielbare Figuren. Schön wiederum ist die Möglichkeit, wie auch bei Zelda nach dem Prolog die Spielwelt jederzeit in beliebiger Reihenfolge zu erkunden. Auch Immortals setzt hierbei auf ein System aus Ausdauer der Spielfigur, die erweitert werden kann, sowie Klettern und Fliegen. Allerdings ist das Erklimmen von Bergen, Tempeln und Co. im Ubisoft-Wild-Like wesentlich simpler als bei Zelda. Die Prämisse ist dieselbe: Alles, was ihr seht, könnt ihr auch erreichen. Bei Breath of the Wild kann dieses Unterfangen aber extrem schwierig bis geradezu unmöglich werden, wenn ihr noch zu schlecht ausgerüstet seid und wenig Ausdauer habt. Bei Fenyx Rising hingegen ist das in nahezu allen Fällen auch wirklich sofort möglich – im Grunde bereits ab dem Punkt, wo ihr den Prolog beendet.

Dynamische Kämpfe

Bis zu diesem Punkt haben wir Fenyx Rising nun schon mehrfach mit Breath of the Wild verglichen, vor allem, um Schwachpunkte des Ubisoft-Spiels aufzuzeigen. Nun soll erneut ein Vergleich erfolgen, doch in die andere Richtung. Beim Kämpfen nämlich kann Immortals richtig glänzen! Das soll nicht heißen, dass das Kampfsystem in Zelda schlecht wäre, im Gegenteil. Die Gefechte im Ubisoft-Spiel sind aber noch ein Stück spaßiger und dynamischer. Das liegt vor allem daran, dass Fenyx dank mystischer Schwingen auf dem Rücken in der Lage ist, den Kampf nicht nur am Boden auszufechten, sondern auch in die Höhe zu verlagern. Zudem ist das Zusammenspiel von Angriff mit einer Vielzahl verschiedener Waffen und Fähigkeiten, Verteidigung und Ausweichen besonders dynamisch. Wir haben uns mehrfach dabei ertappt, dass wir ein Storyziel zeitweise komplett aus den Augen verloren haben und stattdessen jeden Kampf antraten, dem wir

In Typhons Gewölben meistert ihr Rätsel- und Geschicklichkeitsaufgaben oder ihr kämpft gegen besonders starke Gegner, manchmal auch gleichzeitig.

Durch die Spielwelt, also über die Goldinsel, bewegt ihr euch dank Schwingen im Flug, mit dem Pferd flott zu Boden oder ihr klettert steile Wände empor.

Habt ihr einmal ein wildes Pferd gezähmt, könnt ihr das Tier mit einem einzigen Button-Druck jederzeit herbeirufen. Ihr steigt auch automatisch in den Sattel.

Die Gegner in Immortals: Fenyx Rising entspringen passenderweise der griechischen Mythologie, wie zum Beispiel dieser riesige Zyklop mit viel Kraft.

über den Weg stolperten, ganz einfach deswegen, weil sich die Gefechte so wunderbar befriedigend anfühlen. Gleichwohl sei an dieser Stelle gesagt: Fenyx Rising bietet mehrere Schwierigkeitsstufen zur Auswahl, die auch während des Spiels jederzeit geändert werden können. Auf den mittleren bis hohen Stufen sind die Kämpfe ziemlich anspruchsvoll und der Game-Over-Screen gehört hierbei ganz klar zum Spielerlebnis. Bevorzugt ihr einen flüssigeren Spielverlauf und seid nicht gerade erpicht auf besonders anspruchsvolle Herausforderungen, ist ein niedrigerer Schwierigkeitsgrad zu empfehlen. Dann nämlich ist Immortals: Fenyx Rising insgesamt leicht, der Anspruch steckt nämlich zum Großteil in den Kämpfen, weniger in den Rätseln. Und um auch diese Frage nicht unbeantwortet zu lassen: Nein, die Waffen nutzen sich nicht wie in Zelda ab!

Jede Menge Gegner

Ein weiter Grund für den Spaß an den Kämpfen sind die vielen unterschiedlichen Gegnertypen: Zyklopen, Greifvögel, Soldaten, Geisterlegionen und Co. trefft ihr im Laufe des Spiels an, sie alle entspringen der griechischen Mythologie und agieren unterschiedlich. Das sorgt dafür, dass die Gefechte abwechslungsreich bleiben, denn nicht nur müsst ihr die verschiedenen Widersacher effizient zu bekämpfen lernen; da ihr fast immer gegen eine Truppe von Gegnern gleichzeitig kämpft, müsst ihr zudem auch eure Kampftaktik an die immer anderen Konstellationen aus Gegnern anpassen. Motivierend sind des Weiteren die Belohnungen in Form verschiedener Sammelgegenstände, mit deren Hilfe ihr euch und eure Waffen und Fähigkeiten in der Halle der Götter verbessern und erweitern könnt.

Alles besser machen

Zentrales Motivationselement neben der Story und der Befreiung der Goldinsel ist in Immortals: Fenyx Rising nämlich das Upgradesystem mit verschiedenen Ausprägungen. So verfügt ihr beispielsweise nach und nach über immer mehr Waffen wie Schwerter, Äxte, Bögen, Schwingen, Helme, Rüstungen,

Kämpfe finden dank Fenyx' Schwingen nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft statt, wodurch sich die Gefechte besonders dynamisch anfühlen.

Pferde, Tränke und den Sidekick Phosphor – einen Greifvogel, der euch begleitet und im Kampf zur Seite steht. Nach und nach sammelt ihr verbesserte Schwerter, Flügel und Co. ein, die ihr jederzeit beliebig ausrüsten könnt und die auch das Aussehen eurer Spielfigur verändern. Zusätzlich könnt ihr einen ganzen Waffentyp auf einmal verbessern, indem ihr gesammelte und im Kampf gewonnene Edelsteine verschiedener Typen dafür einsetzt. Auch sechs göttliche Kräfte schaltet ihr schrittweise frei: Athenas Schub, Stärke des Herakles, Zorn des Ares, Phosphorangriff, Apollons Pfeile und Hammer des Hephaistos. Diese mächtigen Attacken verbessert ihr in der Halle der Götter mit Charonsmünzen, die ihr für in der Spielwelt gelöste Rätsel erhaltet. Aus Verbrauchsgegenständen wie Granatäpfeln, Pilzen und so weiter braut ihr Tränke, die Energie oder Ausdauer wiederherstellen oder Angriff beziehungsweise Verteidigung für eine begrenzte Zeit erhöhen. Überall in der Spielwelt findet ihr außerdem Ambrosia, meist an schwer zu erreichenden Orten oder beschützt von einigen Geg-

Bei den Kämpfen habt ihr es meistens mit einer ganzen Horde von Gegnern gleichzeitig zu tun. Dank mächtiger Waffen und Fähigkeiten gebt ihr ihnen Saures.

Überall in der Spielwelt trefft ihr auf Rätsel, für deren Lösung ihr wertvolle Belohnungen und neue Ausrüstung bekommt. So werdet ihr immer stärker.

Die Rätsel und Puzzles sind zwar oft die gleichen, an die zur Lösung benötigten Gegenstände kommt ihr aber immer anders.

Euer Sidekick Phosphor begleitet euch im ganzen Spiel auf Schritt und Tritt und hilft euch auch im Kampf. Ihr könnt ihn mit Fähigkeiten ausrüsten.

nern. Damit erweitert ihr eure Lebensenergie. Die Ausdauer wiederum verbessert ihr mithilfe der Blitze des Zeus, die ihr in den rund 60 Rätselschreinen des Spiels namens Typhons Gewölben ergattert.

Schreine, ähm, Gewölbe

Und damit sind wir erneut an einem Punkt, an dem der Vergleich mit Breath of the Wild unausweichlich ist. Die Rätselschreine in beiden Spielen gleichen sich nämlich in einem sehr hohen Maße. Wie auch bei Zelda müsst ihr in Fenyx Rising in den Schreinen verschiedener Schwierigkeitsstufen eure Fähigkeiten kombinieren, Rätsel lösen und Gegner besiegen. Als Belohnung erhaltet ihr die Blitze des Zeus. Wie auch bei Zelda sind die Schreine von der restlichen Spielwelt getrennt, dazwischen ein Ladebildschirm, und räumlich abgeschlossen. Sogar Truhen mit extra Belohnungen findet ihr in Typhons Gewölben, für die ihr weitere Aufgaben absolvieren müsst, die aber nicht notwendig sind, um den Schrein an sich zu meistern. Exakt genauso also wie beim Zelda-Spiel! Bei aller Ähnlichkeit sei aber gesagt: Es hat schon einen guten Grund, warum Ubisoft sich so stark von Nintendo hat inspirieren lassen. Typhons Gewölbe sind nämlich eine spannende Herausforderung. Auch, wenn sich die Aufgaben oft gleichen, so motiviert doch jedes Mal die Aussicht auf die Blitze des Zeus und damit die erweiterte Ausdauer der Spielfigur, womit sich schließlich die Spielwelt kletternd und dank Schwingen durch die Lüfte gleitend deutlich angenehmer und schneller erkunden lässt. Dadurch wiederum erreicht man immer mehr Rätselschreine – ein sich selbst erhaltender Kreislauf der Motivation also. Nichtsdestotrotz hätten wir uns mehr Abwechslungsreichtum bei Typhons Gewölben gewünscht.

Zusätzliche Inhalte

Absolvieren müsst ihr nicht sämtliche Gewölbe Typhons, um das Spiel abzuschließen. Generell gilt, dass Immortals: Fenyx Rising ziemlich umfangreich ist, es aber zum guten Teil von euch selbst abhängt, wie viel Zeit ihr mit dem Spiel bis zum Schlussbildschirm verbringen wollt. Zusätzlich hat Ubisoft bereits neue Inhalte über das eigentliche Spiel hinaus für die Zukunft vorgestellt. So sollen insgesamt drei kostenpflichtige DLCs erschienen sowie eine Bonus-Quest. Außerdem könnt ihr tägliche und wöchentliche Aufgaben absolvieren, an Community-Wettbewerben teilnehmen, Rätselschreinherausforderungen meistern und im In-Game-Shop erscheint regelmäßig neuer Inhalt. Ja, einen solchen betreibt Ubisoft im Spiel, allerdings mit rein kosmetischen Goodies, die nichts am Gameplay ändern. Nervig war zu Spielbeginn die Notwendigkeit, uns mit einem Ubisoft-Connect-Account einzuloggen, um das Spiel überhaupt starten zu können. Das sollte bei einem Singleplayerspiel wirklich nicht notwendig sein.

Fazit

Bleibt eigentlich nur noch die eingangs gestellte Frage zu beantworten: Kann sich Immortals: Fenyx Rising gegen den Genre-

Der bösartige Typhon hat nicht nur auf der Goldinsel gewütet, er hat die Götter auch verwandelt. Dieses Huhn ist eigentlich Kriegsgott Ares!

Die Goldinsel besteht aus sieben verschiedenen Arealen, jedes ist einer anderen Gottheit gewidmet. Entsprechend sind die Biome der Gebiete sehr unterschiedlich.

In der Halle der Götter könnt ihr eure Fähigkeiten und Waffen verbessern, Energie und Ausdauer erweitern und vieles mehr.

Platzhirschen Breath of the Wild beweisen? Wir finden: zum größten Teil ja. Gerade im Kern des Spiels, nämlich dem Kampfsystem, ist der Ubisoft-Titel eine wahre Freude. Einerseits, weil die Kämpfe sehr dynamisch sind, anderseits, weil sichtlich viel Mühe in die Erstellung der Gegner geflossen ist. Die Spielwelt wiederum hat zwar ein paar Mängel wie fehlende NPCs, das Erkunden bereitet aber trotzdem viel Freude. Motivierend ist auch das breit gefächerte Upgradesystem, die Rätselschreine wiederum haben ein paar Negativpunkte, sind aber nichtsdestotrotz eine fordernde Aufgabe, der wir uns gerne stellen. Es ist also wie so oft im Leben, Licht und Schatten zugleich. Jede Medaille hat nun einmal zwei Seiten – doch genug der Phrasendrescherei! Wer seit Breath of the Wild kein „Wild-Like"-Game gespielt, aber mal wieder Lust auf etwas mit einem ähnlichen Strickmuster hat, der ist mit Immortals: Fenyx Rising bestens beraten, insofern die genannten Kritikpunkte nicht zu sehr stören. Gleiches gilt für Fans von offenen Spielwelten, Griechischer Mythologie, Rätseln und deftigen Kloppereien. Fenyx Rising spricht tatsächlich verschiedene Zielgruppen gleichermaßen an. Wir jedenfalls sind froh, dass Nintendo vor circa dreieinhalb Jahren ein neues Subgenre losgetreten hat. Sonst hätten wir ein solch spaßiges Abenteuer wie Immortals: Fenyx Rising womöglich niemals erlebt.

Johannes Gehrling

Der Spielwelt mangelt es zwar an NPCs, dafür sind die Umgebungen sehr hübsch und die Fortbewegung macht Spaß.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Die Ähnlichkeit zu Breath of the Wild ist groß. Aber das ist ein Qualitätsmerkmal.

Spätestens seit der Umbenennung in Immortals: Fenyx Rising war ich neugierig auf das Spiel. Das hat nichts mit den Namen oder dessen Änderung zu tun, sondern damit, dass ich mich in diesem Zeitraum zum ersten Mal mit dem Ubisoft-Titel auseinandergesetzt habe und mir dabei die starke Ähnlichkeit zu Breath of the Wild auffiel. Was ich zunächst noch etwas argwöhnisch begutachtete, stellte sich beim Test dann aber als große Stärke heraus: Ja, die Spiele sind sich wirklich in vielerlei Hinsicht sehr ähnlich. Aber das ist etwas Gutes! Wie schon 2017 kam nämlich erneut dieses Gefühl in mir auf, das sich nur schwer beschreiben oder gar auf einen einzigen Begriff festmachen lässt, das aber so gut wie jeder kennt, der das Zelda-Game gespielt hat. Es ist eine Mischung aus Freiheit, Entdeckerdrang und Möglichkeiten, was in Summe so viel Spaß bereitet, und Fenyx Rising folgt dieser Formel. Hier und da mit ein paar Macken und Abstrichen, aber im Kern funktioniert das Konzept. Ich jedenfalls habe mich sehr gerne auf der Goldinsel zwischen mythischen Monstern und hochnäsigen Gottheiten verloren.

Infos

Termin:	03. Dezember 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Quebec
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

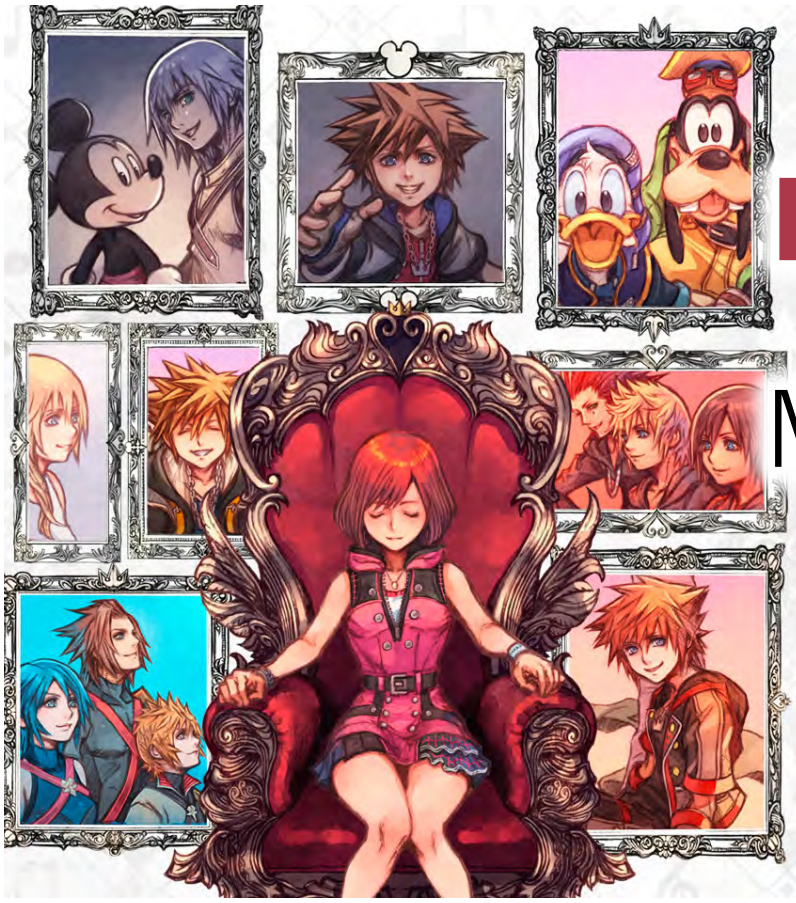
Pro & Contra

- ✚ Dynamisches Kampfsystem
- ✚ Schöne Spielwelt
- ✚ Toll gestaltete Gegner
- ✚ Vielzahl an Fähigkeiten
- ✚ Motivierendes Upgradesystem
- ▬ Es fehlt an NPCs in der Welt
- ▬ Rätselschreine sehr ähnlich
- ▬ Sprachausgabe nervt manchmal

Wertung

8

Motivierendes Action-Adventure mit schöner Spielwelt und einem spaßigem Kampfsystem



KINGDOM HEARTS MELODY OF MEMORY

Wie uns der nostalgische Trip durch die Erlebnisse der Schlüsselschwert-Helden gefallen hat und ob uns das musikalische Gehör in Kingdom Hearts: Melody of Memory im Stich gelassen hat, erfahrt ihr im Test.

Man hätte vieles erwarten können, doch als Square Enix, das aktuell auch schon mitten in der Entwicklung des neuen Final Fantasy 16 steckt, mit Kingdom Hearts: Melody of Memory kurzerhand ein Musikspiel zur beliebten Reihe ankündigte, war die Überraschung groß. Am 13. November war dann auch endlich die Zeit gekommen, selbst unser musikalisches Talent beweisen und uns auf diesen nostalgischen Trip durch die bisherigen Erlebnisse von Kingdom-Hearts-Held Sora und seinen Freunden begeben zu dürfen. Ob Kingdom Hearts auch im neuen Genre-Gewand funktioniert, verrät euch der Test.

Rhythmischer Rückblick

In Kingdom Hearts: Melody of Memory ist der Name Programm. Wir lassen mithilfe von über 140 Songs, inklusive einer Handvoll Disney-Klassiker, die bisherigen Ereignisse der Kingdom-Hearts-Reihe Revue passieren. Mit Soras Jugendfreundin Kairi als Erzählerin reisen wir im Kampagnen-Modus „Weltenreise“ mit unserem Gummischiff, einer Art buntem Raumschiff, auf einer Übersichtskarte von Disney-Welt zu Disney-Welt und helfen dabei unseren Erinnerungen mit etwas Musik zurück auf ihre Sprünge.

Das erinnert vom Look her stark an die Weltenkarte der ursprünglichen Spiele, allerdings mit wesentlich mehr „Planeten“, die es zu besuchen gilt. Anstatt dass wir etwa in der Welt von Alice im Wunderland landen und dann dort alle enthaltenen Lieder absolvieren, wurden nämlich viele ehemalige Levels auf mehrere Anflugpunkte aufgeteilt, mit jeweils einem bis zwei Songs. Außerdem können bei jedem Lied noch drei Missionen absolviert werden, wie das Erreichen einer bestimmten Punktzahl oder Kombo, das Absolvieren eines bestimmten Schwierigkeitsgrades oder eine Maximalzahl an Fehlern, die wir machen dürfen. Ganz ohne das Bestehen zumindest einiger Missionen kommt man übrigens nicht vorwärts, denn für Erfolge bekommt man Sterne, die weitere Abschnitte der Weltkarte freischalten. Bis auf einige optionale Lieder ganz am Ende muss man sich aber schon bewusst doof anstellen, um nicht stets genug Sterne in der Tasche zu haben, um voranzukommen.

Vom allerersten Kingdom Hearts über Chain of Memories, Kingdom Hearts 2, Re:Coded, Birth by Sleep und Dream Drop Distance und weitere Spin-offs bis zum aktuellen Teil Kingdom Hearts 3 sind dabei alle bisherigen Ableger mit an Bord und werden in den Story-Rückblick integriert. Bedauerlich ist das Fehlen jeglicher Charaktere, Welten und Musikstücke aus Fluch der Karibik, welches in Kingdom Hearts 2 wie auch 3 eine tragende Rolle spielte. Vermutlich gab es hier Probleme mit dem Urheberrecht, was zumindest nicht das erste Mal im Laufe der Jahre gewesen sein dürfte. Ansonsten wird wirklich hauptsächlich nacherzählt, wer die zugrunde liegenden Titel nicht kennt, darf sich aber keine allzu gelungene Zusammenfassung erwarten – die zwischen den Missionen angesiedelten Mini-Zwischensequenzen bilden wirklich nur das absolute Grundgerüst der komplexen und verworrenen Kingdom-Hearts-Historie ab. Immerhin, ganz am Ende gibt’s für Kenner sogar eine Prise neue Lore – ja, für ein Kingdom-Hearts-Story-Gesamtbild ist Melody of Memory tatsächlich ein integraler Bestandteil!

Schwingt das Schlüsselschwert im Takt!

Auf unserer Reise lauschen wir den zahlreichen Klängen alles andere als entspannt, schließlich bestehen unsere Erinnerungen nicht nur aus gemütlichen Urlaubstrips. So müssen wir uns wie in den Hauptspielen einer Vielzahl an Herzlosen, Niemanden und weiteren Arten von Gegnern entgegen stellen. Diese verdreschen wir dann wie gewohnt mit unseren Schlüsselschwert, nur, dass es in diesem Fall eben im Takt der Musik geschieht und auf einer vorgegebenen, automatisch ablaufenden Bahn, auf der die Bösewichte uns wie in anderen Rhythmusspielen die Noten entgegensausen, während

Im Koop-Modus wird jeder Spieler zusätzlich zur Gesamtwertung auch separat bewertet, doch am Ende heißt es: Nur gemeinsam sind wir stark.

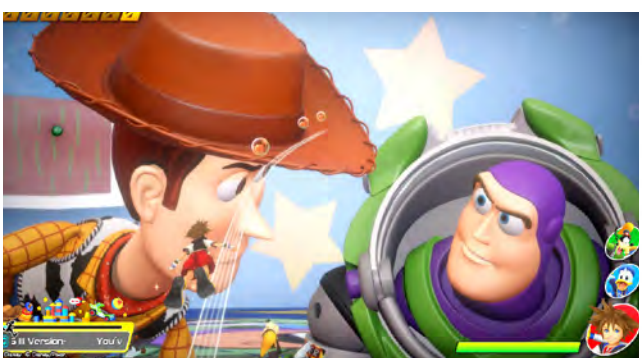
im Hintergrund verschiedene Welten aus den Hauptspielen zu sehen sind. Stumpf draufloszuschlagen bringt uns nicht weit, es gilt, genau im richtigen Moment mit der richtigen Aktion zu reagieren. Der normale Hieb wird am häufigsten gebraucht und kann mit drei verschiedenen Tasten ausgeführt werden. Oft genug müssen wir zwei oder auch drei heranrasende Feinde auf einmal erledigen, dann kommen alle drei Buttons auf einmal zum Einsatz. Mit Sprüngen weichen wir gegnerischen Angriffen aus und attackieren fliegende respektive springende Bösewichte. Mit einer weiteren Taste aktivieren wir für besonders mächtige Attacken ebenfalls auf uns zurasende Fähigkeitenkristalle. Zu guter Letzt gleiten wir fröhlich durch die Luft, wenn wir den Sprung-Knopf gedrückt halten und bewegen uns dabei mit dem Analogstick von links nach rechts, um Punkte zu sammeln und unseren Highscore in die Höhe zu treiben. Die Animationen dieser Aktionen entspringen allesamt den Original-Spielen und sie vermitteln gut das Gefühl aus den Kämpfen, wie man sie normalerweise kennt.

Neben diesen Standardkämpfen gibt es aber auch noch eine Handvoll Bosskämpfe, die ähnlich funktionieren, sich aber anders präsentieren. Im Hintergrund sehen wir hier unsere Helden gegen den jeweiligen Obermotz kämpfen, während wir versuchen, diesmal ganz klassisch als farbige Punkte dargestellte Noten im Rhythmus zu treffen. Zusätzlich zu den meisten Aktionen aus den normalen Stages müssen wir hier auch noch mit den Analogsticks des Controllers hantieren und sie im jeweils richtigen Moment in bestimmte Richtungen drücken.

Neben dem ständigen Gedresche geht es bei den sogenannten Erinnerungstauchgängen, der dritten und letzten Level-Art, zur Abwechslung etwas gesitteter zu. Hier gleiten wir mit unseren Helden vor einem sich abspielenden Film aus verschiedenen Sequenzen der Kingdom-Hearts-Reihe entlang. Noten müssen wir auch hier treffen und trotz der beruhigenden Präsentation sind diese Welten keineswegs leichter als die anderen beiden Arten. Spielerisch erwartet einen hier dasselbe wie bei den Bosskämpfen.

Jedes Lied kann in einem von drei Schwierigkeitsgraden absolviert werden. Pro Song gibt's unabhängig davon eine separate Einschätzung seiner Komplexität, was durch die Ziffer ausgedrückt wird, welche neben dem Song-Titel zu finden ist. Zwar gibt es einige Ausreißer, prinzipiell ist die Lernkurve aber gut gelungen und irgendwann ist man motiviert, auch mal den härtesten Schwie-

Nach Abschluss eines Songs erhalten wir stets eine umfangreiche Auswertung unseres Taktgefühls – oder eben des Mangels daran.



Die Erinnerungstauchgänge heben sich etwas vom Standardkampf ab, da uns im Hintergrund statt der Disney-Welten Filmsequenzen erwarten.

Die Nacherzählung der Geschichte erfolgt in Form von Videosequenzen, welche den Hauptspielen entnommen wurden.

rigkeitsgrad auszuprobieren. Haben wir es geschafft, einen Level erfolgreich abzuschließen, winkt uns zum Abschluss eine Bewertung unserer Leistung. Diese Wertung erfolgt in Form einer Punktzahl, eines Ranges und einer Angabe, wie viele Noten man perfekt getroffen hat. Je nachdem, wie gut das Timing gelungen ist, kann ein Treffer ein „Regenbogen-Super“, ein solides „Super“ oder ein einfaches „Gut“ hervorbringen. Versemmeln wir den Treffer total, wird das als Fehler gewertet. Je nachdem, wie wir uns also anstellen, können wir einen Rang von bis zu A+++ erhalten. Gesteigert werden kann dies dann nur noch durch Zusätze wie eine perfekte Serie oder vielleicht sogar ein „Alles Super“. Unterstützen lassen können wir uns bei Bedarf von Items, die wir nach und nach erhalten oder uns, genauso wie viele der Sammelobjekte und sogar einige Songs, selbst schmieden können. Mit diesen Items heilen wir uns zum Beispiel, wenn unsere Energie unter einen bestimmten Prozentsatz fällt, rufen König Micky (Maus) herbei oder erhöhen die Fundrate von Items und erhaltenden Erfahrungspunkten.

Heldenhafte Trios

Zu Beginn können wir die Missionen lediglich mit Sora, Donald und Goofy bestreiten, im Verlauf unseres Abenteuers gesellen sich aber noch weitere Teams hinzu. Wie man das aus den Hauptspielen kennt, bequemen sich in den verschiedenen Disney-Welten auch Gäste aus den jeweiligen Vorlagen an unsere Seite und kämpfen mit uns. Das Hauptteam können wir jederzeit wechseln, etwas ernüchternd ist die magere Auswahl, die sich auf nur vier Dreierteams beschränkt. Schöner wäre es gewesen, wenn man einzelne Charaktere wie bei Final Fantasy Theatrhythm, welches vom selben Entwickler-Team stammt, hätte auswechseln können. An möglichen Charakteren mangelt es der umfangreichen Kingdom-Hearts-Serie nun wirklich nicht.

Liebevoll oder doch herzlos?

Grafisch orientiert sich Melody of Memory nicht am neuen Teil Kingdom Hearts 3, sondern an den technisch weniger aufwendigen Vorgängern. Der Stil ist also vergleichbar mit den diversen HD-Remasters für PS4 und Xbox One. Schade ist, dass nicht zumindest optional ein stilisierter Grafikfilter angeboten wird, wie man ihn aus Theatrhythm Final Fantasy kennt. Dort rennen wir nämlich mit putzigen Chibi-Versionen der Figuren durch die Gegend. Immerhin während der Ladebildschirme sowie an einigen anderen Stellen sieht man tatsächlich Knuddel-Versionen von Sora, Donald und Co., aber eben nicht während der Musiklevels selbst.

Ebenfalls schade: Auch die RPG-Mechaniken wurden im Vergleich zu den Theatrhythm-Vorgängern zurückgeschraubt. Level-Aufstiege und damit die verbundene Verbesserung unserer Statuswerte bringen kaum Vorteile mit sich, außer dass damit die Chance verringert wird, dass Feinde uns Schaden zufügen. Das alles hinterlässt den Eindruck, dass es sich beim Kingdom-Hearts-Musikausflug um eine weitaus weniger komplexe Angelegenheit handelt als bei den 3DS-Titeln.

Hinter dem Horizont

Neben der Weltenreise stehen uns noch weitere Modi zur Verfügung. So können wir im Modus Liedauswahl jederzeit eine schnelle Runde wagen und haben hierfür die Qual der Wahl zwischen allen bisher freigespielten Liedern. VS-Kämpfe vereint gleich mehrere Modi in sich. Das Herzstück hier sind die Online-Kämpfe, in denen wir uns gegen andere Spieler behaupten müssen, um eine immer höhere Bewertung zu erlangen. Entsprechend der eigenen Präferenz kann man hier wie auch in allen anderen Modi aus drei Schwierigkeitsgraden wählen, außerdem, ob man mit oder ohne Tricks spielen will. Tricks sind Hindernisse und Handicaps,

Auf den höheren Schwierigkeitsgraden kann es auch mal etwas chaotisch werden. Da hilft dann wirklich nur noch ein Gespür für den Rhythmus.

Die Map ist bestückt mit einer Vielzahl an Welten, welche zum Großteil erst im Verlauf unseres Abenteuers freigeschaltet werden.

mit denen wir unseren Gegnern durch erfolgreiches Spielen das Leben schwer machen können. Das bringt Dynamik in die Musik-Gefechte, wobei manche Kombinationen an Einschränkungen, wie zum Beispiel das Verschwinden der Takthilfe und unsichtbare Gegner zur selben Zeit schon fast unfair sind. Doch davon mal abgesehen sind die Online-Kämpfe echt unterhaltsam und bleiben stets motivierend.

Neben echten Online-Musikern darf man auch gegen die CPU ran. Hier müssen wir aus einer Auswahl von fünf Gegnern mindestens drei besiegen, um in einem von den Bewertungen unabhängigen Rang aufzusteigen. Ein weiterer Modi namens Museum gewährt Einblick in alle möglichen freischaltbaren Dinge. Dazu zählen Sammelkarten, Einträge im Story-Archiv und Kinosequenzen, die Jukebox zum gemütlichen Hören der üppigen Musikbibliothek und Leistungen, worunter Errungenschaften und sonstige Statistiken zusammengefasst sind. Kurz gesagt: Für Komplettisten gibt es eine Menge zu sammeln und zu erledigen.

Zu guter Letzt steht uns noch der Koop-Modus zur Verfügung. In diesem können wir sogar an einer Konsole mit nur einem Spiel ein Duett wagen. Dabei übernimmt der erste Spieler die Rolle von Sora und der zweite Spieler die Rolle seines besten Freundes Riku. Die Bahn, auf der wir sonst mit unserem Dreier-Team entlangsprinten, teilen wir uns hier nun mit unserem Koop-Partner. Hier ist neben schneller Reaktion auch eine gute Absprache notwendig, denn es wechselt durchgehend, welche Gegner von wem geschlagen werden müssen. Schön ist das kleine, aber feine Detail, dass manche von uns eingesetzte Fähigkeiten den Gegner unseres Verbündeten ins Visier nehmen, so dass Gedeih und Verderb unseres Partners direkt von uns abhängen. Schade bloß, dass lediglich 21 Songs auf diese Weise gespielt werden können. Das ist angesichts der Tatsache verständlich, dass für den Koop-Modus alle Notenspuren komplett neu verteilt werden mussten, aber dennoch eine deutliche Einschränkung.

Onlyfans

In Anbetracht all dieser Möglichkeiten, handelt es sich beim musikalischen Ausflug der Schlüsselschwert-Träger um eine gelungene, nostalgiegetränkte Nacherzählung dessen, was die Kingdom-Hearts-Story bisher hervorgebracht hat, eingebettet in ein spannendes neues Gameplay-Gewand. Spielerisch funktioniert der Titel einwandfrei und kommt nicht nur mit einer beeindruckenden Menge an Soundtracks daher. Fehlende Disney-Vorlagen samt Songs und die zurückgeschraubten Rollenspiel-Mechaniken sorgen zwar für Stirnrunzeln, sind aber insgesamt verschmerzbare Makel. Der Titel motiviert dank seiner vielen Extras auch über die Kampagne hinaus zum Weiterspielen und strotzt mit seinen liebevollen Charakteren und der guten Präsentation nur so vor einnehmendem Charme. Somit ist Melody of Memory eine wirklich tolle Sache für alle, die Soras, Donalds und Goofys Abenteuer schon seit langer Zeit begleiten; wer nichts mit Kingdom Hearts anfangen kann, bekommt ein gutes Rhythmus-Spiel spendiert, wird mit all dem Fanservice rundherum aber rein gar nichts anfangen können. Es bleibt spannend, was uns dann zum 20-jährigen Jubiläum der Serie 2022 erwarten wird, der offizielle Nachfolger von Kingdom Hearts 3 soll ja erst in ferner Zukunft erscheinen. Immerhin können sich Fans wohl bald die Wartezeit mit einer neuen Animationsserie zur Spiele-Reihe vertreiben.

Christian Volynskij & Katharina Pache

Im Laufe des muskalischen Abenteuers Kingdom Hearts: Melody of Memory schaltet ihr auch noch weitere Figuren-Teams zum Spielen frei.

Im Modus CPU-Kämpfe könnt ihr euch bis zum Rang Platin 1 hochmusizieren, wofür ihr mit Errungenschaften belohnt werdet.

MEINUNG
Christian Volynskij

Kurz gesagt: Simple and clean, wird wohl mein Sanctuary für die nächste Zeit.

Ich war regelrecht aus dem Häuschen bei der Ankündigung des Musikspiels zur Kingdom-Hearts-Serie, denn immerhin bin ich auch großer Fan der Theatrhythm-Spiele auf dem 3DS. Zum Glück wurde ich auch keineswegs enttäuscht, wobei ich mich schon frage, weshalb sich nicht doch noch ein klein wenig mehr an der Theatrhythm-Reihe orientiert wurde. Trotzdem erhält man hier ein liebevolles und gut gefülltes Päckchen an Spielspaß, welches sowohl Fans der Reihe als auch Musikspiel-Enthusiasten gleichermaßen zufriedenstellen dürfte. Ich werde definitiv noch lange Zeit gemeinsam mit Sora, Donald, Goofy und dem ganzen Rest rhythmisch das Schlüsselschwert schwingen.

Infos

Termin:	13. November 2020
Genre:	Musikspiel
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Üppige Musikauswahl mit über 140 Liedern
- ✚ Charmante und detailreiche Präsentation
- ✚ Technisch einwandfrei
- ✚ Unzählige Collectibles
- ✚ Online-Kämpfe und Koop-Partien sind spaßig
- ➖ Wichtige Song fehlen (etwa Fluch der Karibik)
- ➖ Auswechseln einzelner Charaktere nicht möglich
- ➖ Wenig RPG-Mechaniken
- ➖ Zu wenige Individualisierungsoptionen

Wertung

8

Gelungener, nostalgisch-musikalischer Trip durch knapp 20 Jahre Kingdom Hearts

GHOSTRUNNER

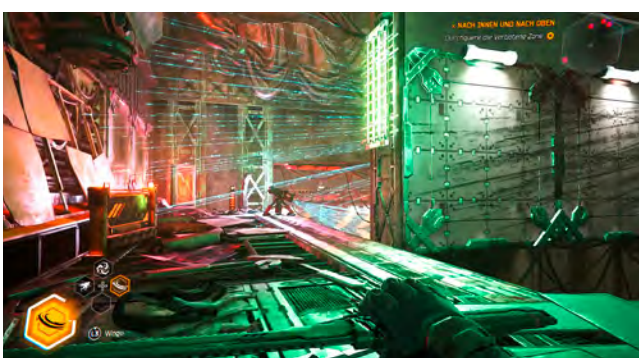
Das Mirror's-Edge-ähnliche Gameplay Ghostrunners macht eine Mordslaune, wenn wir nicht aufgrund der happigen Schwierigkeit vorher den Controller durchs Zimmer pfeffern.

In schwindelerregenden Höhen springen wir in einem Affentempo von Wand zu Wand, während die Projektile nur so umher fliegen. Ein letzter Enterhaken zieht uns an den Feind heran, doch das Blei ist schon auf dem Weg zu uns. Der ersten Kugel weichen wir dank der Zeitlupenfunktion aus, die Zweite lassen wir mit einem gekonnten Schwertschlag abprallen und schleudern sie sogleich auf den Feind zurück. Am Ende stürzen wir uns auf den letzten Gegner, der mit einem einzigen Schlag unseres Katanas in zwei Hälften geteilt wird. Das ist Ghostrunner! Ghostrunner ist aber auch das ständige Scheitern, getroffen werden und fallen, zu langsam und zu schlecht sein. Die Entwicklerstudios One More Level, 3D Realms und Slipgate Ironworks haben gemeinsam mit den Publishern 505 Games und All in! Games nicht nur ein unfassbar schnelles und schweres Spiel erschaffen, sondern auch ein unfassbar gutes. Uns verschlägt es in den sogenannten Dharma-Tower. Ein übergroßer Wolkenkratzer, der eine ganze Stadt in sich birgt. Dort kämpft die Menschheit zurückgezogen um ihr Überleben, da der Rest der Erde mittlerweile nicht mehr bewohnbar ist. Regiert wird das Gebäude von der Wissenschaftlerin Mara. Diese lässt jeden verhungern und in Armut dahinvegetieren, der ihr nicht die Treue geschworen hat. Wir spielen in diesem Szenario den letzten lebenden Ghostrunner, ein Kampfcyborg, der vor 20 Jahren im Duell mit der Wissenschaftlerin den Kürzeren gezogen hat. Nun wurden wir aber von Widerstandskämpfern repariert, um die Regentin erneut zu stellen und die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren. Die Story in Ghostrunner gewinnt zwar keinen Oscar, funktioniert als Bindeglied zwischen den Levels aber ziemlich gut. Leider ist der Geschichtsverlauf, der übrigens stark an Portal 2 erinnert, sehr vorhersehbar. So wussten wir nach spätestens dem zweiten der 17 Levels, wie die Charaktere sich entwickeln werden. Die meisten davon treffen wir im Spiel übrigens nicht, dafür haben wir aber unsere Verbündeten durchgängig per Funk im Ohr. Das ist aber nicht weiter schlimm, da die englische Vertonung wunderbar gelungen ist. Auf eine deutsche Sprachausgabe müssen wir verzichten, aber immerhin stehen uns wahlweise deutschsprachige Untertitel zur Verfügung.

Butterweiche Steuerung

Das Gameplay in Ghostrunner kann man wohl am besten als ein schnelleres und actionreicheres Mirror's Edge beschreiben. Wo wir in der City of Glass nur recht selten auf Gegner stoßen, spielt der Kampf in Ghostrunner eine große Rolle. Dabei erlaubt das Spiel keine Fehler. Ein Treffer und wir sind tot! So ergeht es aber auch unseren Kontrahenten, weshalb wir von einem Gegner zum nächsten flitzen, deren Attacken elegant ausweichen und sie mit unserem Katana zur Strecke bringen. Stillstand wird in Ghostrunner schnell zum Fremdwort. Lediglich die wenigen Bossgegner halten mehrere Treffer aus. Langsam laufen aber auch die Scharmützel mit den Obermotzen nicht ab, soviel ist sicher. Um nicht erwischt zu werden, können wir uns auf unterschiedlichste Weise fortbewegen. Wir rutschen, springen, dashen, laufen Wände entlang oder ziehen uns mit einem Enterhaken herum – und all das in einem Mordstempo! Dabei ist das Leveldesign sehr gut gelungen. Mit unterschiedlichen Wegen haben wir fast immer verschiedene Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit geht die Steuerung auch richtig gut von der Hand, leicht wird Ghostrunner aber trotzdem nicht. So kann beispielsweise nicht manuell gespeichert werden. Da die automatischen Speicherpunkte aber fair bleiben, ist das nicht allzu schlimm.

Im Cyberspace erlernen wir neue Fähigkeiten und lösen kleine Rätsel, während wir uns durch die pixelige Welt mit japanischen Einflüssen bewegen.



Das Cyberpunk-Design schaut richtig schick aus! Nur selten wirkt die Umgebung etwas zu trist. Wer Bladerunner-Feeling sucht, wird hier fündig werden.

Die Geschichte von Ghostrunner kann zwar zu keinem Zeitpunkt überraschen, unterhält durch die interessante Spielwelt aber trotzdem.

In der Luft können wir kurz die Zeit verlangsamen, um wie Neo aus Matrix geschickt den Kugeln auszuweichen.

Das Timing muss sitzen

Ghostrunner ist vor allem aufgrund der enormen Zielgenauigkeit der Kontrahenten sehr herausfordernd. Da es eine Menge unterschiedlicher Gegnertypen gibt, kommt auch nie Langeweile auf. Jeder verlangt eine andere Taktik. So ist der Nahkampf-Ninja erst verwundbar, nachdem wir seinen Angriff im richtigen Moment geblockt haben. Die Drohne dagegen ist in der Luft zwar schwer erreichbar, kann dafür aber als kurzweilige Schwebemöglichkeit genutzt werden. Die Bruchlandung der Maschine kann wiederum umstehende Gegner ausschalten. Leider kommen ein paar Feinde zu kurz. Der Sniper kommt beispielsweise in gerade mal einem Level vor. Das ist aber kaum der Rede wert, da die restlichen Gegner durchaus für genug Abwechslung sorgen. Im Laufe der Geschichte schalten wir außerdem vier unterschiedliche Fähigkeiten frei, die uns das ein oder andere Mal aus der Patsche helfen können – beispielsweise ein Luftstoß, mit dem wir aus der Entfernung attackieren können. Alle erlernten Fähigkeiten können zudem auf verschiedene Weisen an euren persönlichen Spielstil angepasst werden. Ihr macht aus euren Dash einen Doppel-Dash oder dürft abgewehrte Projektile künftig zielsicher Richtung Feind fliegen lassen. Letzteres ist übrigens sehr befriedigend und macht trotz der immensen Schwierigkeit unfassbar viel Spaß. Neben diesen Talenten können in der Spielwelt auch umliegende Gegenstände gefunden werden, die euch für begrenzte Zeit eine Spezialfähigkeit gewähren. Ihr könnt je nach Item Shurikens werfen, die Zeit verlangsamen oder auch gewaltig hohe Sprünge absolvieren. Und dann sind da noch die versteckten Sammelgegenstände: unterschiedliche Schwertdesigns, Tonaufnahmen vom Erbauer des Dharma-Towers und viele weitere Gegenstände, die uns mehr über die Spielwelt verraten. Über genug Abwechslung konnten wir uns nicht beschweren.

Feudales Japan trifft Cyberpunk

Neben den Kämpfen gibt es auch reine Parkour-Abschnitte, die ein bisschen Ruhe in das Spiel bringen. Fast noch ruhiger wird es dann im Cyberspace, dem virtuellen Ort, wo wir neue Fähigkeiten erlernen. Die feudal-japanischen Gebäude passen sich gut der pixeligen Umgebung unseres virtuellen Trainingsbereiches an. Hier müssen wir immer wieder kleine Rätsel lösen, Gegenstände sammeln und unsere neu erlernten Fähigkeiten ausprobieren. Das ist zwar keine wirkliche Herausforderung, muss es aber auch nicht sein. Es wirkt mehr wie ein Ruhepol zwischen den actiongeladenen Kämpfen. Aber nicht nur der Cyberspace ist toll designet worden, auch der Dharma-Tower hat einige schöne Orte zu bieten. Hin und wieder wird es etwas eintönig, wenn wir uns im nächsten tristen und dunklen Industrie-Gebiet befinden. Diese werden aber durch die faszinierende Stadt mit den riesigen leuchtenden Bildschirmen überschattet. Teilweise fühlten wir uns fast wie in Bladerunner, nur ohne den ganzen Regen. Insgesamt schaut Ghostrunner einfach klasse aus. Unterlegt ist das Ganze dann noch mit einem fetzigen Soundtrack, bei dem Techno- und Elektrofans das Herz höher schlägt. Für die Switch wurde die Grafik zwar etwas runtergedreht, Ghostrunner ist aber deshalb noch lange nicht hässlich. Außerdem kommt die Framerate auf der Nintendo-Konsole nicht über 30 Bilder pro Sekunde hinaus, das trübt den Spielspaß aber nur bedingt.

Feuchter Speedrunner-Traum

Am Ende der Levels erhalten wir eine kleine Statistik, wie oft wir gestorben sind und wie viel Zeit wir brauchten. Wir sind in den 17 Levels nur sehr selten unter 100 Tode geblieben, was für den hohen Schwierigkeitsgrad spricht. Wer sich mit anderen messen möchte, kann das als Speedrunner kaum besser als in diesem Spiel. Bis zur Millisekunde genau wird unsere Zeit gestoppt. Wie viele Stunden ihr in Ghostrunner verbringen könnt, ist sehr schwer einzuschätzen und hängt davon ab, wie gut ihr euch anstellt. Wir brauchten knapp 12 Stunden für alle Levels, die ersten Speedrunner schafften es aber schon, in unter 50 Minuten das Ende (auf dem PC) zu erreichen. Durch den kompetitiven Aspekt, immer schneller sein zu wollen, steigt zudem der Wiederspielwert von Ghostrunner erheblich. Ghostrunner ist aber nicht nur für Speedrunner einen Blick wert. Mit einer interessanten Spielwelt, einem großartigen Design und einem genialen Gameplay ist den Machern ein fantastisches Spiel gelungen. Die Story ist zwar vorhersehbar und die Gegnertypen sind nicht alle optimal ausgeschöpft worden, aber diese Kleinigkeiten gehen im Flow des Parkour-Rennens schnell unter.

Alexander Bernhardt & Lukas Schmid

MEINUNG
Alexander Bernhardt

Mirror's Edge kann weg, Ghostrunner ist mein neues Parkour-Spiel!

Ghostrunner ist das actionreichere, schnellere und futuristischere Mirror's Edge. Ob das gut ist, ist wohl Geschmackssache. Für mich ist es aber genau das, was der Protagonistin Faith immer gefehlt hat, um richtig gut zu werden. Wenn ich Patronen auf die Gegner zurückschleudere, mich durch Feinde wie durch Butter schneide und in einem Mordstempo von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer springe, dann fühle ich mich einfach – blöd gesagt – verdammt cool. Natürlich habe ich erstmal 20 Ansätze gebraucht, um diese Passage so reibungslos zu bewältigen, aber das ist dann Nebensache. Ghostrunner macht einfach unheimlich viel Spaß. Aber nur wenn man etwas frustresistent ist.

Infos

Termin:	27. Oktober 2020
Genre:	Action
Hersteller:	505 Games
Entwickler:	One More Level
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Superschnelles Gameplay
- ✚ Leveldesign mit verschiedenen Lösungsmöglichkeiten
- ✚ Tolle Parkour-Abschnitte
- ✚ Cyberpunk-Look ist klasse
- ✚ Fetziger Soundtrack
- ✚ Unheimlich herausfordernd, aber nie unfair
- ✚ Viele verschiedene Gegnertypen
- ✚ Spannende Welt
- ✚ Für Speedrunner prädestiniert
- ✚ Nette Collectibles
- ✚ Verschiedene und nützliche Fähigkeiten
- ✚ Cyberspace bringt Abwechslung
- ➖ Story sehr vorhersehbar!
- ➖ Manche Gegnertypen kommen zu kurz
- ➖ Nur ein Schwierigkeitsgrad …
- ➖ … der sehr schwer ist

Wertung

9

Ghostrunner ist schnell, schwer und macht richtig Laune – das bessere Mirror's Edge!

FUSER

Endlich mal wieder ein Festival! Fuser will das Musikspiel-Genre wiederbeleben und könnte inmitten der Pandemie genau zum richtigen Zeitpunkt erscheinen. Aber macht es auch Spaß?

Vieles an Fuser ist neu und anders als bei den Musikspielen aus der goldenen Zeit des Genres vor etwa zwölf Jahren. Manches aber kommt einem auch sehr bekannt vor – und das im negativen Sinne, denn schon vor einer Dekade stieß es Käufern übel auf, für zusätzliche Songs extra zur Kasse gebeten zu werden. Das ungeliebte „Feature“ kehrt in Fuser zurück: Für den Preis von circa 70 Euro stecken im Grundspiel über 100 Songs aus zig Genres. Schon der erste DLC mit 25 weiteren Tracks sowie kosmetischer Ausstattung für eure Spielfigur schlägt mit mehr als 40 Euro zu Buche! Einzelne Songs könnt ihr euch auch dazukaufen für etwa zwei Euro pro Exemplar. Uff! Immerhin müsst ihr keine gesonderte Hardware wie Plastik-DJ-Pulte oder Schlagzeugsets anschaffen, Fuser wurde ohne den Einsatz solcher Sperenzchen konzipiert, tatsächlich vermisst man den Krempel auch nicht.

Das Leben eines DJ

Ihr seid der DJ und erarbeitet euch live die Gunst des Publikums – die Kampagne ist in sechs Bühnen eingeteilt, auf jeder musiziert ihr von morgens bis abends. Das insgesamt doch sehr komplexe Gameplay wird sanft die ganze Kampagne über vertieft und erläutert. Dabei gilt: Je später die Stunde, desto anspruchsvoller das Publikum. Für eure Mühen erhaltet ihr In-Game-Währung, mit der ihr neue Songs (aber nicht die DLC-Tracks) und Accessoires für eure Spielfigur (die ihr erstellt) kauft. Außerdem bestückt ihr euren Plattenkoffer mit Liedern, Effekten und Synthesizern. Auf der Bühne dann kombiniert ihr eure Tracks aus vier Stücken: Klassisch ist das der Beat, zwei Arten Instrumente und eine Gesangsspur. Ihr könnt aber auch vier Beats gleichzeitig abspielen oder zwei Gesangsspuren und sonst nichts. Dazu kommen zig weitere Optionen: Ihr ändert die Geschwindigkeit eures Mixes, die Tonart, lasst einzelne

Unseren wunderschönen Charakter hat Fuser zufällig zusammengewürfelt. Nach und nach spielt ihr jede Menge hässliche, neue Klamotten und Accessoires frei.

Mit unterschiedlichen Instrumenten nehmt ihr eigene Loops auf, indem ihr mit dem Zeiger über die Quadrate fahrt. Man hat dabei wenig Kontrolle über das Ergebnis, weshalb wir das Feature möglichst selten genutzt haben.

Die Story könnte banaler nicht sein. Aber kein Problem: Man kann diese kurzen Zwischensequenzen einfach abbrechen.

Spuren verstummen oder belegt sie mit Effekten wie einem Tiefpassfilter. Anders als bei einem Guitar Hero gibt es keine exakten Vorgaben, ihr seid relativ frei, abgesehen von den Zielen, die regelmäßig rechts unten eingeblendet werden. Mal ist es erforderlich, einen eigenen Loop mit dem Synthie-Bass abzuspielen, mal sollt ihr die Gesangsspur abbrechen. Außerdem äußert das Publikum gelegentlich Musikwünsche, die Erfüllung der Aufgaben erhöht die Stimmung des Tanzvolkes, man sollte sie also nicht ignorieren. Natürlich ist bei allen Aktionen Taktgefühl gefragt, als Hilfestellung seht ihr an mehreren Stellen des Bildschirms ein Metronom und sogar die perfekten Zeitpunkte, um eine bestimmte Spur eines bestimmten Songs zu aktivieren. Die größere spielerische Freiheit ist einerseits schön, andererseits sind die Ergebnisse eures kreativen Schaffens auch qualitativ sehr divers. Manche Kombinationen klingen einfach furcht- und vor allem untanzbar, solange ihr euch aber nach dem Takt richtet, ist der Publikumsalgorithmus begeistert. An dieser Stelle hat Fuser ein weiteres kleines Problem: Mit der Trackliste möchte Entwickler Harmonix offensichtlich die größte denkbare Masse ansprechen, deshalb gesellen sich Meme-Songs wie All Star von Smash Mouth und Never Gonna Give You Up von Rick Astley zu Country-Schlagern von Shania Twain zu thematisch völlig unpassenden Tracks wie Rock The Casbah von The Clash. Wenn die Kampagne fordert, dass ihr einen Mix mit Country oder Rock kreieren sollt, dann funktioniert das zwar rein technisch, ist aber akustisch doch sehr gewöhnungsbedürftig, um es mal schmeichelnd auszudrücken. Die besten Ergebnisse und launigsten Mixe entstehen wenig verwunderlich mit Songs aus dem Dance- und Rap-Bereich, von denen es auch gerne mehr im Spiel geben dürfte.

Irgendwas ist besser als nichts

Eingebunden ist das Gameplay in eine völlig vergessenswerte Story. auf Deutsch vertont mit übermotivierten Sprechern. Dazu kommt die Möglichkeit, im Koop- und Versus-Modus online zu spielen oder ganz frei aufzulegen – das ist eine kreative Freude, allerdings sind in diesem Modus auch nur die Songs verfügbar, die ihr schon freigespielt habt. Und da der Levelfortschritt ewig dauert und die Entwickler beim Herausgeben von Musik-Tokens während der Kampagne furchtbar knauserig sind, fühlt man sich unnötig eingeschränkt. Trotz seiner Schwächen ist Fuser aber ein frisches und auch spaßiges Musikspiel für alle, die Festivals vermissen!

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Schönes Musikspielkonzept, die Ausführung von Fuser ist aber nicht ideal.

Ich könnte an dieser Stelle gefühlt seitenlang über meine Gefühle und Eindrücke zu Fuser salbadern, aber ich muss mich kurz fassen. Das Positive zuerst: Beeindruckend, welche Möglichkeiten einem dieses Spiel an die Hand gibt, und Spaß macht es auch. Wenn da nicht diese Probleme im Detail wären! Während Rap- und Dance-Musik schon von vorneherein so produziert wird, um in Remixen zu funktionieren, ist das bei anderen Genres und vielen Tracks im Spiel gar nicht der Fall. Otis Redding, im Ernst? Sicher sehen ambitionierte DJs einige der Songs als Herausforderung, aber ich habe weder Lust noch Nerven, auf dem Weg zu einem annehmbaren Mix jede Menge Audioabfall zu mischen. Und wieso bekommt man so wenig Tokens, um neue Songs freizuschalten? Ich habe über ganze Stages immer die gleichen Tracks benutzt, weil ich weiß, dass sie funktionieren, und mir der Rest nicht gefiel. Auch der beste Song nutzt sich ab, wenn man ihn tausendmal hört . . .

Infos

Termin:	10. November 2020
Genre:	Musikspiel
Hersteller:	NCSoft
Entwickler:	Harmonix
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 70 Euro

Pro & Contra

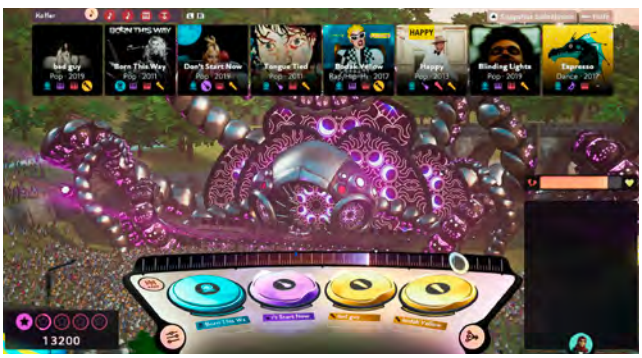
- Vielseitiges Gameplay, (meist) gut erklärt
- Sehr befriedigend, wenn man eine tolle Kombo mixt
- Mit Koop- und Versus-Modus
- Einige schöne Tracks am Start
- Gute, wenn auch komplexe Steuerung
- Viele unpassende Songs, weitere Tracks kosten extra
- Einige Musikgenres eignen sich nicht für gute Mixe
- Zu langsamer Fortschritt in Kampagne

Wertung

7

Komplexes, unterhaltsames Musikspiel mit durchwachsener Songauswahl

In euren Koffer packt ihr Songs, die ihr im Set spielen möchtet. Wenigstens ein paar sollten zum Thema passen, hier lautet es: Pop-Songs der 2010er Jahre.



Die Bühnen sind eindrucksvoll gestaltet. Meistens hat man aber sowieso nur Augen für die Taktanzeige und die Aufgaben im rechten, unteren Bildschirmeck.

Das kleine UFO entführt vielleicht in seiner Freizeit Menschen, in seinem Berufsalltag aber hilft es bei allerlei Jobs aus. Das Leben auf der Erde hat sich der Alien sicherlich anders vorgestellt!

In Part Time UFO spielen wir, wie der Titel schon verrät, ein kleines UFO. Es hat sich auf die Erde verirrt und ist lediglich mit einem Greifarm ausgestattet. Als wir auf einen Bauern treffen der seine Fracht verloren hat, helfen wir ihm natürlich, diese wieder auf seinen Wagen zu befördern. Auch danach gibt es jedoch keine Auszeit für den Alien, denn der Bauer gibt uns direkt einen Zettel, auf dem sich weitere Minijobs für uns befinden. Wir nehmen die Aufgaben an und begeben uns also auf die Suche nach mehr Arbeit.

Süßer als Zuckerwatte

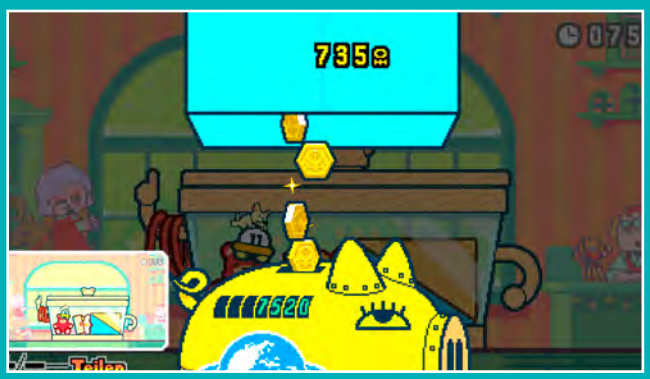
Die Welt von Part Time UFO ist süß. Wirklich immer, überall. Sogar die Zwiebeln sind süß! Der knuddelige Stil zieht sich von vorne bis hinten durch den gesamten Titel. Jedes Level hat eine bunte, einladende Optik, die mit viel Detailverliebtheit kreiert wurde. Die Charaktere, die sich im Hintergrund befinden, reagieren auf alles, was wir tun. Egal ob wir etwas fallen lassen, aufheben oder erfolgreich platzieren, für alles gibt es eine lustige kleine Animation. Ebenfalls verstecken sich im Hintergrund oft winzige und witzige Details, die auf den ersten Blick gar nicht auffallen. Unterstrichen wird das Ganze durch den Soundtrack, der ebenfalls nur als putzig beschrieben werden kann. Oder nach einer gewissen Zeit auch als nervig, denn viel Variation gibt es in der Musik nicht. Jedes der Minispiele hat eine Version des selben Soundtracks.

Kapitalismus in a nutshell

In dem süßen Pixel-Abenteuer dreht sich alles um das Erledigen von Teilzeitjobs und das Verdienen von Geld. Die Arbeiten sind immer eine Mischung aus Geschicklichkeits-, und Rätselspiel. Als jobbendes UFO helfen wir natürlich überall aus, egal, ob wir Monumente bauen oder Zirkusaffen auf einem Elefanten balancieren. Apropos Balance, am Ende jedes Jobs kommt es immer darauf an, ob unsere Konstruktion auch steht. Ist dies nicht der Fall, müssen wir noch einmal ran ans Werk. Das Spaßige hierbei ist, dass wir Missionen auf viele verschiedene Arten lösen können, Hauptsache am Schluss ist, was auch immer wir da zusammengebaut haben, stabil. Kompliziert sind jedoch die wenigsten Mis-

Hier gibt uns der nette Bauer unseren Zettel mit verschiedenen Stellenausschreibungen. So begrüßt man Außerirdische – wusstet ihr das nicht?

Auch Affen, die mit Bällen auf Elefanten balancieren, gehören zur Arbeit des kleinen UFO. Ob die Lösung genau so vorgesehen war?



So sieht die Belohnung aus, die wir für unsere Arbeit bekommen. Mit der verdienten Kohle geht es direkt zum außerirdischen Händler.

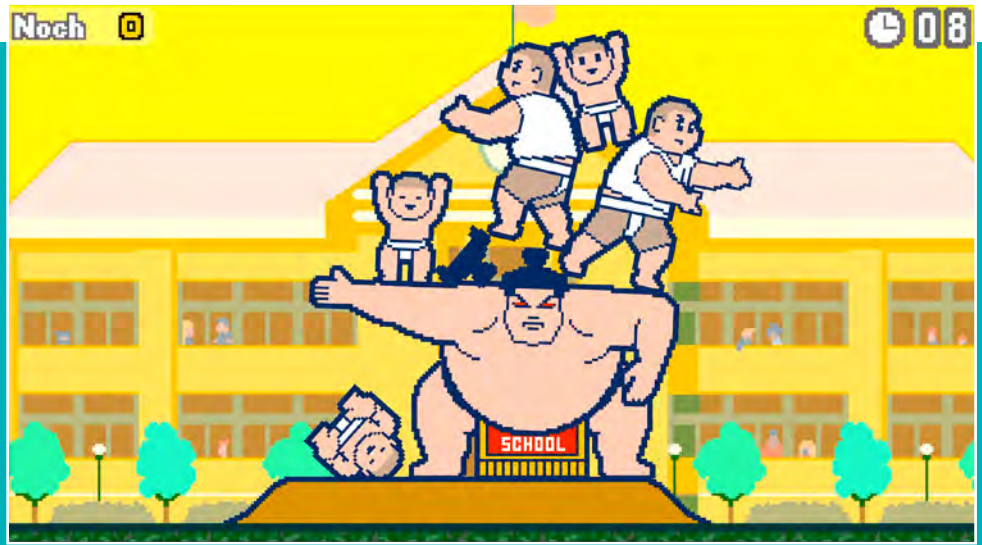
Hier sehen wir den Auswahlbildschirm für die verschiedenen Kostüme. Es gibt einiges freizuschalten, einige Klamotten bieten praktische Boni.

sionen. Die meisten sind schnell und ohne große Überlegungen zu lösen, während andere unsere Gehirnzellen ein bisschen mehr beanspruchten. Vor allem durch die Nebenmissionen, von denen sich in jedem Level drei befinden, kommt ein wenig Würze in die Jobs. Diese „Side-Quests" sind jedoch nie nervig. Sie werden durch ein Icon vor der Arbeit angezeigt und sind stets sinnvoll in die Aufgaben eingebaut. Mal muss ein Dieb gefunden, oder dort eine gewisse Anzahl von Gegenständen benutzt werden. Dazu gibt es immer eine Quest mit Timer. Wenn wir unsere Hauptaufgabe nicht in der angegebenen Zeit bewältigen, verdienen wir keine Medaillen. Diese werden benötigt, um weitere Minijobs freizuschalten. Natürlich bekommen wir für unsere Arbeit auch Geld, wir befinden uns in dem Spiel ja immer noch auf der Erde. Die verdienten Moneten hauen wir bei dem ebenfalls außerirdischen Händler für verschiedene Kostüme auf den Kopf. Die meisten sind rein kosmetisch, jedoch gibt es auch ein paar, die sich auf das Gameplay auswirken. So können wir beispielsweise schneller fliegen oder mit Leichtigkeit schwere Objekte tragen. Das passiert jedoch in einem so geringen Maße, dass wir das kleine UFO immer so einkleiden können, wie es uns optisch am besten gefällt.

Süßer Rätselspaß

Die Physik des Greifarms in Kombination mit den vielen verschiedenen Gegenständen funktioniert einwandfrei. Schon bei der Betrachtung eines Gegenstands können wir erahnen, wie er sich in den Klauen des UFOS verhalten wird. Dazu ist es immer wieder befriedigend, einen absurden Lösungsweg zu finden, von dem man glaubt, er war nicht von den Entwicklern vorgesehen, was einen Großteil des Spaß am simplen Spielprinzip ausmacht. Ein wenig stört dabei, dass es nach dem Ende der Story nicht mehr viel für unser UFO zu tun gibt. Wir können lediglich einen Dungeon betreten. Dieser ist zwar kreativ gestaltet und hält Rätsel bereit, hinter denen sich weitere Belohnungen verstecken, jedoch gibt es nur eines dieser Verliese. Mehr hätten dem Spiel keinesfalls geschadet, denn dort sind die vielleicht kniffeligsten und interessantesten Ideen des ganzen Titels untergebracht! Dazu kann die sehr repetitive Musik, egal wie süß sie auch klingt, nach einer gewissen Weile sehr anstrengend und nervig werden. Davon abgesehen ist Part Time UFO ein lustiger, kleiner Rätselspaß, der von Fans des Genres bedenkenlos gespielt werden kann. Sofern diese von der sehr süßen Optik nicht abgeschreckt werden.

Katharina Pache & Yannik Cunha



Auch Sumoringer müssen Balance halten. Ob ein Kampf so überhaupt stattfinden kann ist fraglich. Aber sie sind auf der Matte!

MEINUNG
Yannik Cunha

Eigentlich bin ich kein großes Fan des Genres, Spaß hatte ich trotzdem.

In meinem Freundeskreis werde ich ironisch „Der Rätselmeister" genannt. Mein kaum vorhandener Geduldsfaden lässt mich normalerweise eher aggressiv werden, wenn ich es mit Rätseln und Puzzles zu tun bekomme. In Part Time UFO sind die Level aber so kurz, dass es mir gar nichts ausgemacht hat, von Arbeit zu Arbeit zu springen. Der Soundtrack, der sich tiefer als ich jemals wollte in mein Gehirn gebrannt hat, trieb mich da schon eher zur Weißglut. Die detailverliebte Optik des Spiels hingegen hat mich besonders überzeugt. Es pflegt einen niedlichen Stil und bleibt diesem durchgehend treu. Die kleinen Details und Animationen im Hintergrund zu suchen und beobachten, machte mir genauso viel Spaß wie das Rätseln an sich. Ich kann Part Time UFO jedem empfehlen, der zwischendurch gerne mal ein kleines Puzzle löst. Es ist durch die kurzen Abschnitte weder allzu frustrierend, noch beansprucht es arg viel Zeit.

Infos

Termin:	28. Oktober 2020
Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	HAL Laboratory
Entwickler:	HAL Laboratory
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 9 Euro

Pro & Contra

- ✚ Süßer Grafikstil
- ✚ Kreative Level
- ✚ Vielseitige Kostüme
- ✚ Perfekt für Zwischendurch
- ✚ Simpel ...
- ➖ ... manchen vielleicht zu simpel
- ➖ Wenig Variation im Soundtrack
- ➖ Nur ein Dungeon

Wertung

8

Part Time UFO ist ein wunderschönes, kleines Rätselspiel für Groß und Klein.

Als Wannabe-Draufgänger Travis Touchdown metzeln wir uns auf Rang eins der Top-Assassinen-Liste! Dabei treffen wir auf viele verrückte Charaktere und erleben jede Menge Quatsch.

Wer Spiele von Director Suda51 kennt, weiß, auf was er sich mit No More Heroes einlässt. Zum einen auf stilsichere Inszenierung, zum anderen aber auch auf übertriebene Gewalt und explizite Sprache. All das hat der Japaner auch bei Lollipop Chainsaw bewiesen. Anstatt eines Cheerleaders mit Kettensäge spielen wir in No More Heroes aber den Auftragskiller und Anime-Fan Travis Touchdown. Bewaffnet mit einem Katana kämpfen wir uns von Platz zehn einer Rangliste der besten Assassinen bis hin zu Platz eins. Dabei treffen wir auf viele verrückte Charaktere.

Zielorientiertes Arbeiten

Natürlich bringen wir die Assassinen nicht aus Spaß um! Als Travis betrunken in einer Bar abhängt, trifft er auf Sylvia Crystal. Sie ist eine Agentin, die Assassinen anheuert, um diese gegeneinander antreten zu lassen. Wieso? Das finden wir später heraus. Jedenfalls verspricht Travis ihr, dass er auf Rang eins aufsteigen wird. Für die mörderischen Aufträge bekommen wir natürlich Geld. Die hauptsächliche Motivation unseres Protagonisten besteht allerdings aus der Hoffnung, sich mit der jungen Agentin „vergnügen“ zu dürfen, sollte er alle Kämpfer besiegen. Um dieses eher unkonventionelle Ziel zu erreichen, packen wir unser Laser-Katana ein und gehen auf die Jagd nach den anderen Mördern. Das ist exakt so stumpf wie es sich anhört, jedoch nimmt sich das Spiel nicht zu ernst und zelebriert den Schwachsinn. So kommt es immer wieder zu im Grunde dämlichen, klischeebehaften Storywendungen, die aber mit einem Augenzwinkern versehen sind und sich somit – genau wie die schrägen Charaktere – perfekt in das chaotisch-witzige Spiel eingliedern. Unter dem Deckmantel des Humors stecken jedoch auch einige ernstere Themen, die aber nicht so aufdringlich zu Tage treten wie die verrückten Seiten des Titels.

Das ist Travis Touchdown, seines Zeichens Anime-Fanatiker, in seiner Wohnung voller Anime-Merchandise.

Gleich erleben wir den Boss-Kampf gegen den ersten Assassinen, dessen Platz wir auf der Rangliste einnehmen wollen.

Im Vergleich zu den Bossen finden normale Gegner ein recht harmloses Ende. Auch, wenn es immer "etwas" blutig wird – keine Jugendfreigabe!

Travis verfügt über ein Motorrad, mit dem wir die Open World bereisen. Leider gibt es in dieser eher wenig Spannendes zu entdecken.

Brutales Blutvergießen

No More Heroes ist ein sogenanntes Hack & Slash. Normalerweise punktet das Genre mit komplexen Kombos, hier gibt es lediglich hohe und niedrige Schwerthiebe, das Gleiche gilt für Tritte und Schläge. Außerdem können wir blocken und eine Ausweichrolle ausführen. Das wirkt im ersten Moment minimalistisch, die schnelle Action und vor allem das befriedigende Treffer-Feedback machen diese Tatsache aber wieder wett. Unsere Waffe, das Beam-Katana, steht im Mittelpunkt der Kämpfe. Schon der Sound beim Schwertschwingen klingt in bester Star-Wars-Manier mächtig, sodass wirklich jeder Hieb Freude bereitet. Ergänzt wird das Kampfsystem von einer besonderen Mechanik: Wenn wir den HP-Balken eines Gegners auf Null reduzieren, müssen wir mit dem rechten Analogstick in eine Richtung drücken, um ihm den Gnadenstoß zu verpassen. Dann wird der Körper des Kontrahenten zerteilt und auch alle Feinden in der Umgebung gehen in einer Blutfontäne auf – No More Heroes ist auf keinen Fall ein Spiel für Kinder! Wahlweise kann der Schlag auch per Motion Control ausgeführt werden, was der Immersion hilft. Der kurze Stopp wirkt umso befriedigender, weil der Rest der Kämpfe so schnell abläuft.

Die normalen Feinde stellen keine große Bedrohung dar, sie sind lediglich Kanonen-, oder eher Klingenfutter. Die außergewöhnlich designten Bosse hingegen liefern uns alle einzigartige Kämpfe mit besonderen Mechaniken. Besonders eindrucksvoll sind die Persönlichkeiten der Killer, denn die sind alle ausnahmslos verrückt. Durch ihr bemerkenswertes Auftreten bleiben alle Assassinen im Gedächtnis. Es nervt allerdings, dass die Bosse nur angreifbar sind, wenn das Spiel es möchte. Ein Assassine steht gerade einfach nur rum? Schade, wir können ihn nicht verletzen.

Spaß im Chaos

Auch, wenn wir oft durch eine triste Open World und simple Nebenmissionen abgelenkt werden, bereitet No More Heroes vor allem eins: Spaß. Egal, ob wir durchgeknallte Cutscenes schauen, Dialoge lesen oder uns durch Gegner metzeln – Suda51 weiß, welche Stärken der Titel hat und versteht es, diese zu präsentieren.

No More Heroes für die Nintendo Switch ist ein Remaster der Wii-, und nicht der PS3-Version. Heißt: Fans haben ihre geliebte Optik wieder, nur eben etwas schöner. Auf Matschbrei schauen wir jedoch trotzdem immer wieder, denn nicht alle Texturen in der Umgebung sind detailreich. Die ungewöhnlichen Charaktere sehen aber immer noch gut aus.

Yannik Cunha

Hier sehen wir Sylvia, die Travis Killer-Aufträge vermittelt, sie erscheint vor und nach jeder Mission.

MEINUNG
Yannik Cunha

Eine actionreiche, einzigartige Mischung aus erwachsen und kindisch

No More Heroes lebt die Essenz von Videospielen: Es ist einfach ein spaßiger Zeitvertreib. Der Titel nimmt sich keineswegs ernst und treibt alles, in jedem Bereich, gnadenlos auf die Spitze. Die Dialoge sind verlässlich stets genauso witzig, wie sie dämlich sind. Obwohl ich Fan von Bayonetta und Devil May Cry bin, bringt mir das simple Kämpfen bei No More Heros ebenso viel Spaß wie bei den komplexeren Genre-Konkurrenten. Das Beam-Katana umherzuschwingen und dabei Gegner in ihre Einzelteile zu zerhacken, fühlt sich einfach unglaublich gut an. Wer selbst Fan von Anime und Mangas ist, oder der verrückten japanischen Kultur irgendetwas abgewinnen kann, wird mit No More Heroes sicherlich seinen Spaß haben. Fakt ist: Das Erlebnis wird so schnell niemand vergessen, denn allein die durchgeknallten Charaktere hinterlassen schon einen bleibenden Eindruck. Volljährige Action-Fans freuen sich auf zehn bis 15 blutige Stunden mit Travis Touchdown!

Infos

Termin:	28. Oktober 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Marvelous Europe
Entwickler:	Grasshopper Manufacture
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Einzigartige Charaktere
- ✚ Schnelles Gameplay
- ✚ Interessante Bosse
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Schönes Trefferfeedback
- ✚ Simpel zu lernen...
- ➖ ... da weniger komplex als die Genrekonkurrenz
- ➖ Öde Nebenmissionen und Open World

Wertung

8

Ein einzigartiger Klassiker, den Action-Freunde nicht übersehen sollten

In No More Heroes 2: Desperate Struggle kehrt Travis aus seinem wohlverdienten Ruhestand zurück, um wieder gegen andere Killer anzutreten. Der Grund dafür:Rache!

No More Heroes 2: Desperate Struggle spielt nach dem Vorgänger. Erneut geht es darum, dass wir uns auf Platz eins der Assassinen-Rangliste kämpfen, dieses Mal fangen wir aber bei Platz 50 an. Der Grund für Travis' Rückkehr aus dem Ruhestand ist der Mord an seinem besten Freund. Nun begibt er sich auf einen Rachefeldzug. Das Sequel unterscheidet sich nicht in vielen Punkten von dem Original. Die Inszenierung ist sogar noch übertriebener, das Gameplay und die Grafik wurden ein wenig modernisiert. Bisher sind wir nur gegen ganz gewöhnliche Menschen angetreten, nun warten jedoch auch übernatürliche Killer auf uns. Aber keine Sorge: „normale" Bosse sind ebenfalls wieder dabei. Zumindest so normal, wie der exzentrische Director Suda51 es zulässt.

Verzweifelter Kampf

Nachdem Travis im ersten Teil die Nummer eins der Assassinen wurde, machte er sich aus dem Staub. Ohne sein Wissen wurde Travis durch seine Taten zu einer urbanen Legende unter den Assassinen. Er tritt zurück ins Rampenlicht, als er mitbekommt, dass sein bester Freund Bishop von dem Pizza-Bat-CEO ermordet wurde. Voller Hass gegen den Leiter der Pizzaladen-Kette, kämpft sich unser Anime-, und Wrestling-Fan erneut auf Rang eins der Killer-Liste, da dort sein Erzfeind auf ihn wartet. Die Grundlage des zweiten Teils der No-More-Heroes-Reihe hat also einen ernsteren Start, verläuft sich jedoch schnell wieder in gewohntem Unsinn. Sexuelle Anspielungen, Witz und Brutalität sind weiterhin große Bestandteile des Erlebnis. Jedoch ist unser Anime-Nerd Travis nicht mehr albern-cool unterwegs, sondern ernsthafter und auch kaltblütiger. Ein wenig fehlt uns der trottelige Vollidiot aus dem Vorgänger.

Der tatsächliche Kampf

No More Heroes 2 spielt sich im Kern genauso wie im ersten Teil. Zwei Tasten gibt es, um hohe und niedrige Schwerthiebe zu verteilen, das Gleiche gilt für Schläge und Tritte. Genauso zurück sind die brutalen Finisher und die Slot-Maschine für spezielle Fähigkeiten. Die Skills wurden nun erweitert, zum Beispiel können wir uns in einen Tiger verwandeln, der Feinde mit einem Schlag umlegt. Der einzige Unterschied ist, dass die simplen Kombos jetzt wesentlich besser aussehen. Durch die aufwendigeren Animationen ist das Spielgeschehen zwar etwas

Hier trifft Travis auf seinen ersten Fan. Sie hat ihm sogar einen Liebesbrief geschrieben. Travis realisiert zum ersten Mal, dass er eine große Nummer ist.

Einer der vielen einzigartigen Bosse. Was? Wurdet ihr noch nie von einer Gothic-Lolita mit Scharfschützengewehr und Sense ins Visier genommen?

Sylvia, immer rauchend, erklärt stets die Welt und Charaktere. In No More Heroes gibt es viel Fan-Service.

langsamer, das stört den Spielfluss aber keineswegs.

Die langweiligen Standardgegner sind immer noch so eintönig wie im ersten Teil. Das gesamte Spiel über treffen wir, abgesehen von den Bossen, die immergleichen Schlägertypen. Es macht zwar Spaß, diese zu besiegen, jedoch würde mehr Variation nicht schaden. Die Klongegner fallen besonders auf, da wir sie in No More Heroes 2 in viel größeren Massen bekämpfen müssen. Die Assassinen sind hingegen immer wieder ein Highlight. Fast alle von ihnen haben besondere Mechaniken, Persönlichkeiten, Designs und eigene Hintergrundmusik. Dazu wurde das nervige Feature entfernt, dass die Killer nur dann Schaden einstecken, wenn das Spiel auch möchte, dass wir welchen austeilen. Das macht die Kämpfe zwar um ein Vielfaches einfacher, jedoch gleichzeitig auch spaßiger.

Eine nette Überraschung: Auch zwei andere Charaktere, die wir bereits aus dem Vorgänger kennen, sind stellenweise spielbar. Zwar ist das Move-Repertoire von Ex-Boss Shinobu nicht sehr ausgereift, eine nette Abwechslung stellen die zwei Figuren jedoch dar. Was ebenfalls nicht so gut umgesetzt wurde, ist die Kamera. Anstatt über die Schulter von Travis zu sehen, wie bei No More Heroes, schauen wir im Kampf jetzt an Travis' Seite vorbei. Das lässt uns zwar erkennen, was wir mit dem Feind veranstalten, führt jedoch oft dazu, dass die Kamera irgendwo hängen bleibt. Ebenfalls nervig ist, dass wir jetzt sehr viel einfacher von Angriffen umgeworfen werden. Das führt immer wieder zu Unterbrechungen in dem actionlastigen Kampsystem. Ansonsten bleibt alles beim Alten: schönes Sounddesign, befriedigendes Treffer-Feedback und überspitzte Gewalt.

Den Wurzeln treu

Der Titel ist im Kern dem Vorgänger sehr ähnlich. Ist das etwas Schlechtes? Keineswegs. Die Eigenschaften, die den ersten Teil so unterhaltsam machten, sind immer noch vorhanden. Wiedererkennbare Charaktere, eine verrückte Story, übertriebene Inszenierung und dazu ein angenehmes 90er-Retro-Flair. Auch, wenn die Kamera im Kampf einige Dinge nicht einfängt, gibt es ansonsten viele positive Änderungen. Die leere Stadt wurde beispielweise kurzerhand durch ein Menü ersetzt und die eintönigen Nebenmissionen durch kleine, liebevolle Pixelspiele. Zu guter Letzt: Die Musik in diesem Sequel ist absolut fantastisch. Von Synth-Soundtracks, über Heavy Metal und Punk zu japanischem Rock und Jazz ist alles dabei. Wer dem Vorläufer etwas abgewinnen konnte, sollte auch Desperate Struggle spielen.

Yannik Cunha

MEINUNG
Yannik Cunha

Genau so hat ein Remaster auszusehen!

No More Heroes 2 macht nicht viel anders als der Vorgänger, aber genau das ist es ja, was Fans wollen. Erwartet also keine grundlegenden Änderungen. Stattdessen wird das Spielsystem sinnvoll erweitert. Nicht alle Versuche, das Spiel zu verbessern, sind geglückt: Die Idee mit dem neuen Kamerawinkel ist zwar gut, um mehr Action einzufangen, wurde aber nicht ideal umgesetzt. Auf jeden Fall zeigt sich, dass das Studio Grasshopper Manufacture bemüht waren, das Spielprinzip weiter zu entwickeln. Die simplen Animationen des ersten Teils sind Vergangenheit, alles sieht frischer und ausgereifter aus. Seinen Grundprinzipien bleibt No More Heroes 2: Desperate Struggle aber auf jeden Fall treu: Action-Fans haben Spaß, egal was sie gerade tun. Auch dieser Teil ist jedem ans Herz zu legen, der den verrückten Seite der japanischen Kultur irgendetwas abgewinnen kann (und volljährig ist). Und nach dem Durchspielen seid ihr bestens gewappnet für den dritten Teil, der 2021 für Switch erscheint.

Infos

Termin:	28. Oktober 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Marvelous Europe
Entwickler:	Grasshopper Manufacture
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 18 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßiges, schnelles Gameplay
- ✚ Einzigartige Charaktere
- ✚ Vielfältige Bossgegner
- ✚ Geniales Trefferfeedback
- ✚ Bleibt dem Original-Spielkonzept treu
- ➖ Kameraprobleme
- ➖ Viele öde Gegnerhorden
- ➖ Immergleiche Feinde

Wertung

8

No More Heroes 2 knüpft an dem Spaß des Vorgängers an und setzt ihn fort.

Shinobu, die im ersten Ableger noch ein Boss war, ist ebenfalls spielbar. Sie kann im Gegensatz zu Travis springen, sonst spielt sie sich genauso wie er.

Travis schlägt natürlich wie gewohnt zu und zerlegt Feinde in Einzelteile. Das hier ist noch harmlos im Vergleich zu dem, was sonst so passiert.

KÄPT'N SÄBELZAHN UND DER MAGISCHE DIAMANT

Ob wir bei diesem kindgerechten Abenteuer die Beute unseres Lebens an Land zogen oder mit leeren Händen ausgingen, erfahrt ihr in unserem Test.

Nachdem die Serie rund-um Käpt'n Säbelzahn in ihrem Heimatland Norwegen schon seit Jahrzehnten zu den Klassikern gehört, wurden die Anker mit Käpt'n Säbelzahn und der magische Diamant nun auch in Richtung Rest der Welt gelichtet. Entwickelt wurde der Adventure-Platformer von Ravn Studio und am 20. November 2020 von Zordix auf Nintendo Switch veröffentlicht. Damit setzten auch wir die Segel auf der Suche nach dem magischen Diamanten. Ob wir damit Erfolg hatten oder schlussendlich doch über die Planke gehen mussten, erfahrt ihr jetzt!

Verflixte Verwechslung

Nachdem wir uns zwischen Junge und Mädchen als spielbare Charaktere entschieden haben, wird uns auch schon unterstellt, dass wir wüssten, wo sich der magische Diamant befindet. Obwohl wir ganz ehrlich keine Ahnung haben, bleibt uns keine andere Wahl, als Käpt'n Säbelzahn zum besagten Diamanten zu führen – außer vielleicht, wir wollen unbedingt kielgeholt werden. Damit dürfen wir uns also kurzerhand als neues Crew-Mitglied der Dark Lady, dem Schiff von Käpt'n Säbelzahn, betrachten. Als Neumatrose müssen wir uns allerdings auch mit den niedersten Aufgaben herumschlagen, allen voran eben die Suche nach dem magischen Diamanten, und das unter Einsatz unseres Lebens. Das Piratenabenteuer verschlägt uns dabei auf insgesamt vier über die Weltmeere verteilte Inseln. Klingt nach wenig, allerdings könnten Umgebungen unterschiedlicher kaum sein. So stampfen wir exotische Strände entlang, kämpfen uns durch den tiefsten Dschungel oder erkunden antike Ruinen. Immer mit dem Ziel vor Augen, dem magischen Diamanten endlich einen Schritt näher zu kommen. Diese Trips sind allerdings nicht ganz ungefährlich, denn neben wilden Tieren lauern auch Geister, Skelett-Krieger sowie die Affen-Armee des Bösewichts Maga Khan auf uns, in dessen Besitz sich der magische Diamant übrigens befindet.

Mit allen Wassern gewaschen

Als Adventure-Platformer mit einer Prise Metroidvania hat Käpt'n Säbelzahn geschmeidiges Gameplay zu bieten. In klassischer 2D-Manier rennt und springt man durch die verschiedenen, miteinander verbundenen Abschnitte einer Insel, was sehr intuitiv von der Hand geht. In den meisten Fällen wird hierfür unser nächstes Ziel auf der Karte markiert, damit wir auch wissen, wo es lang geht. Am Ziel angekommen, erwartet uns oftmals ein Crew-Mitglied, das vor einer verschlossenen Tür kampiert oder sich mit sonst einem für ihn unüberwindbaren Hindernis konfrontiert sieht. Wir als Mädchen (oder Junge) für alles, machen uns daraufhin auf die Suche nach dem meist fehlenden Etwas wie einem Schlüssel. Das wirkt auf Dauer etwas redundant und ein klein wenig ernüchternd, da man hierfür seltsamerweise keine Zielmarkierungen erhält und das häufig in ziellosem Durchstreifen bereits besuchter Gebiete endet.

Allerdings benötigen die Kameraden in manchen Fällen auch nur tatkräftige Unterstützung bei Minispielen. Egal, ob die Abwehr der Affen-Arme mithilfe unserer Schiffskanonen, das Sammeln von Früchten auf einem Floss oder das etwas andere Pinball: Spaß bereiten sie alle. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei, wie auch beim Rest des Spiels, bis auf einige Ausnahmen als kinderleicht zu bezeichnen, scheinen doch junge Zocker auch eindeutig die Zielgruppe des Spiels zu sein. Dieser Einfachheit zuträglich ist außerdem, dass man bei Abstürzen in die Tiefe lediglich

Das Spiel gleicht zum Großteil einem entspannten Spaziergang, kann aber zumindest vereinzelt mit fordernden Geschicklichkeitseinlagen punkten.

Visuell weiß das Spiel zu überzeugen und wartet nicht selten mit schönen Szenerien auf. Auch die Farbgebung der Level weiß zu gefallen.

Von idyllischen Stränden über tiefe Dschungel bis hin zu antike Ruinen und Schlössern: Unseren Piratenfüßchen wird einfach keine Ruhe gegönnt.

Was heutzutage in keinem Platformer fehlen darf? Natürlich: ein Unterwasser-Level! Hier seht ihr einen der besagten Unterwasser-Abschnitte.

einen Lebenspunkt abgezogen bekommt und diese dank Gegner oder Checkpoints schnell wieder aufgefüllt werden können.

Für die Erkundung der Inseln grundlegend sind unsere Sprünge sowie die Angriffe mit dem Schwert. Im Verlauf des Spiels erhalten wir noch weitere Ausrüstung, wodurch uns auch stetig mehr Bereiche zugänglich gemacht werden. Somit sind wir später beispielsweise in der Lage zu tauchen, Wandsprünge auszuführen, uns mithilfe eines Enterhaken durch die Gegend zu schwingen und Schalter wie auch Gegner mit unserer Schleuder zu befeuern. Daneben gibt es weitere, meist optionale Gegenstände zum Sammeln und Upgrades zum Erweitern unserer Lebenspunkte oder der Steigerung unserer Luftkapazität beim Tauchen zu ergattern. Zu guter Letzt können wir bei Skalken, einem weiteren Mitglied der Crew, auch noch Schatzkarten, eine Schaufel zum Ausgraben weiterer Kleinode oder Herausforderungsschlüssel kaufen, die uns Zugang zu vergleichsweise knackigeren Aufgaben verschaffen.

Kindgerecht und farbenfroh

Das Gameplay ist also solide und auch rein visuell kann sich Käpt'n Säbelzahn und der magische Diamant sehen lassen. So präsentiert sich der 2D-Platformer in einer kunterbunten und detailreichen 3D-Optik. Ebenso dreidimensional wie die Figuren sind die Hintergründe gestaltet, auch, wenn wir uns trotz dessen bis auf die Minispiele ausschließlich in zwei Dimensionen bewegen. Ein bisschen erinnert der Look damit an eine Mischung aus den Genre-Lieblingen Crash Bandicoot und Donkey Kong Country, was man durchaus als Kompliment verstehen darf. Das betrifft jedoch nur das Ingame-Ambiente, denn alles andere wie Menüs, Gegenstands-Bilder oder Charakter-Icons können zwar mit dem üblichen Qualitätsstandard bezüglich der Auflösung mithalten, erinnern vom Stil her aber an PC-Spiele der 2000er. Auf Dauer nerven außerdem die Kommentare des ausgewählten Charakters, in unserem Fall der Dame, die sich gerne mal über die vielen Fußmärsche beschwert. Die musikalische Untermalung entspricht dafür aber wieder der bereits erwähnten Mischung und unterstützt damit gekonnt das Entdecker-Flair.

Man bekommt mit Käpt'n Säbelzahn und der magische Diamant ein solides Piratenabenteuer spendiert, das sich mit netter Platformer-Action und überraschend guter Grafik zu behaupten weiß. Die Segel werden hier allerdings nur für kurze Zeit gehisst, denn lange hat man nicht zu knabbern, selbst, wenn man jeden noch so kleinen Schatz sein Eigen nennen möchte. Kinder und Genre-Neulinge bekommen hier angenehme Spielekost serviert, doch Spieler auf der Suche nach einer angemessenen Herausforderung sollten lieber das Weite suchen. Als Einstiegsspiel für Kinder macht es demnach einen hervorragenden Job, denn mit einem zumindest für Anfänger angenehmen Schwierigkeitsgrad und dem typischen, aber charmanten Lernspiel-Look bietet es kurzweiligen Spielspaß, der durch seine Metroidvania-Aspekte zusätzlich punktet.

Christian Volynskij

MEINUNG
Christian Volynskij

Erfahrene Seebären überlassen diese Beute lieber den Leichtmatrosen.

Zu Beginn war ich ja schon überrascht von der charmanten Optik des Spiels und auch das Gameplay schmiegte sich förmlichst an meine Hände. Nach kurzer Zeit ließ die anfängliche Euphorie dann aber auch schon nach und ich fühlte mich wie ein Teilzeit-Pirat, der seinen Job schnellstmöglich über die Bühne bringen wollte. Das lag daran, dass ich zum ersten Mal das Gefühl hatte, nicht zur Zielgruppe eines Videospiels zu gehören. Aufgrund des wenig fordernden Schwierigkeitsgrad machte sich trotz des schön anzusehenden Settings Monotonie breit. Vielleicht werde ich ja doch so allmählich erwachsen.

Minispiele gibt es zwar nicht viele, aber Spaß machen sie dafür alle, wie hier zum Beispiel die Disziplin Pinball.

Infos

Termin:	20. November 2020
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Zordix
Entwickler:	Ravn
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

- ✚ Geschmeidiges Gameplay
- ✚ Netter Look und guter Sound
- ✚ Lädt durch Prise Metroidvania zum Erkunden ein
- ✚ Perfekt für Kinder geeignet...
- ➖ ...für Genre-Kenner allerdings keine Herausforderung
- ➖ Hin- und Her-Gerenne ziemlich redundant
- ➖ Relativ kurzer Spielspaß

Wertung

6

Knuffiges Piratenabenteuer für die kleinen Entdecker unter den Switch-Spielern

Disc Room macht so viel Spaß wie es knüppelhart ist. Während ihr die riesige Disc erforscht, die in der Umlaufbahn des Jupiters gefunden wurde, trefft ihr verschiedensten Kreissägen, denen ihr ausweichen müsst.

DISC ROOM

Bei Disc Room aus dem Hause Devolver Digitial geht es genau um das, was der Titel verspricht: Discs und Räume. Doch beides ist nur darauf aus, euch in Einzelteile zu zersägen. Die lose und unwichtige Hintergrundgeschichte? Im Jahr 2089 entdeckt man in der Umlaufbahn des Jupiters eine gewaltige Disc, die es zu erforschen gilt. Als namenloser Wissenschaftler begebt ihr euch auf die Reise, die Geheimnisse der mysteriösen Scheibe aufzudecken.

Lauf Forrest, lauf!

An dieser Stelle würdet ihr normalerweise mehr über die Story erfahren, diese ist aber eher Mittel zum Zweck. In Disc Room geht es nämlich einzig und allein ums Gameplay.

Die Spielwelt ist in einzelne Räume aufgeteilt, wobei jeder dieser Räume fieser ist als der andere. Es wird nicht viel Zeit damit verschwendet, euch zu erklären, was ihr tun müsst, denn das findet ihr schnell selbst heraus: Überleben, und das so lange ihr könnt. Ab einer festgelegten Zeit habt ihr einen Raum geschafft. Wer auf der Jagd nach einem neuen Highscore ist, der kann aber so lange weiterspielen, solange er möchte – oder eher, solange er überlebt.

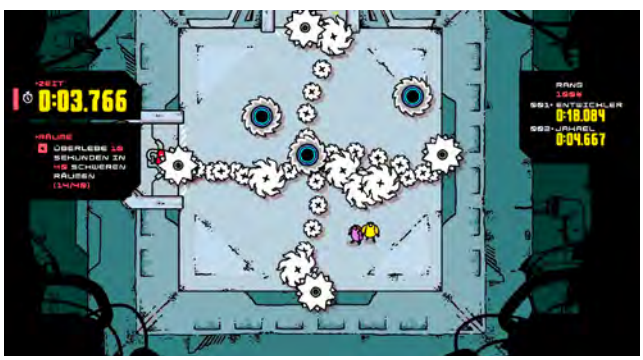
Jeder der einzigartigen Räume hält verschiedene Zusammensetzungen von Kreissägen für euch bereit, dabei sind diese so vielfältig gestaltet, wie man es kaum für möglich halten würde. Einige fliegen ziellos umher, andere verfolgen euch, während wieder andere Sägen nur noch mehr der tödlichen Kreisel abfeuern. Die Menge der verschiedenen Killersägen ist erstaunlich und eine Auflistung würde den Rahmen sprengen. Aber es sind nicht nur die Sägen, die euch das Leben schwer machen. Dazu kommen noch die Räume an sich, die ebenfalls eine Herausforderung darstellen. In einigen Levels müsst ihr auf speziellen Feldern stehen, um die Zeit angerechnet zu bekommen. In anderen hingegen müsst ihr permanent in Bewegung bleiben, da euch ansonsten ein Monster mitsamt des Bodens auffrisst.

Die Mischung aus verschiedenen Sägeblättern und den Räumen selbst verspricht interessantes und abwechslungsreiches Gameplay, obwohl ihr im Kern einfach nur in bester Bullet-Hell-Manier rennt und ausweicht.

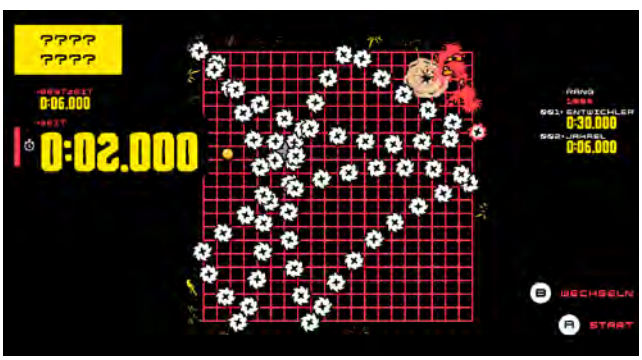
Um euch das Leben ein wenig einfacher zu gestalten, und um noch mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen, gibt es zudem einige verschiedene Fähigkeiten. Neben dem klassischen kurzen Sprint, bei dem ihr zusätzlich unverwundbar seid, dürft ihr beispielsweise die Zeit kurz verlangsamen, was mehr als einmal euer virtuelles Leben retten wird. Durch Challenges in verschiedenen Räumen könnt ihr noch mehr dieser Skills freischalten, die euren Spielstil erheblich beeinflussen können. Falls ihr also an einer der Todesfallen nicht vorbeikommt, ist es empfehlenswert, eine andere Fähigkeit auszuprobieren.

Hart, aber fair. Meistens.

Disc Room ist ein verdammt schwieriges Spiel. Alles passiert



Sieht stresssig aus, dies ist aber tatsächlich ein ganz normales Level in Disc Room. Wer überleben will, der sollte sich besser warm anziehen.



Wer leicht frustriert wird, sollte von Disc Room die Finger lassen. Das Sterben gehört zwangsläufig zum Spielerlebnis hinzu. Lernt aus euren Fehlern!

unfassbar schnell. Das Spiel reagiert aber umgehend auf all eure Eingaben, so dass sich die Steuerung jederzeit gut und passend anfühlt. Einfacher wird die Sache dadurch trotzdem nicht. Eine gewisse Frusttoleranz sollte auf jeden Fall vorhanden sein, denn es gibt Räume, an denen ihr verzweifeln werdet. Immerhin ist Sterben Teil des Spielprinzips, denn vergesst nicht: Ihr seid Forscher. Jede Disc, an der ihr sterbt, schaltet genauere Informationen über sich frei, die ihr über das Hauptmenü anschauen könnt. So wird das „Trial and Error"-Prinzip des Spiels unterstützt und der Frustpegel bleibt innerhalb eines erträglichen Rahmens.

Am Rand der Verzweiflung werdet ihr trotzdem einige Male stehen, denn obwohl das Spiel meistens sehr fair ist, wirken wenige der Räume ziemlich undankbar. In besagten Passagen entsteht das Gefühl, dass ihr es hättet schaffen können, hätten sich die Kreissägen nur ein wenig anders verhalten. Selbst wenn ihr die Muster der Kreissägen auswendig lernt, werden mit vergehender Zeit immer mehr von ihnen in den Raum geworfen. Je nachdem, wo ihr dann steht und wo die Todeskreisel abprallen, müsst ihr eure Vorgehensweise anpassen. Das liefert auf der einen Seite eine einzigartige Erfahrung bei jedem Versuch, kann jedoch auch frustrierend sein, wenn ihr das Gefühl bekommt, dass der vorherige Durchlauf irgendwie einfacher war.

Vor allem bei Bosskämpfen entsteht des Öfteren das Gefühl, dass Glück eine relativ große Rolle spielt. Bosse werden nämlich bekämpft, indem ihr gelbe Punkte einsammelt, die zufällig erscheinen. Manchmal habt ihr Glück und könnt die Punkte in einer Reihe zügig abgrasen. Es kommt aber auch vor, dass ihr jedes Mal den kompletten Raum durchqueren müsst, um den nächsten Punkt einzusammeln. Je länger der Kampf geht, desto schwieriger wird er in der Regel, weswegen euch dieses Element des Zufalls ziemlich ungerecht vorkommen kann. Hierbei sei jedoch gesagt: Solange ihr konzentriert bei der Sache bleibt und versucht zu verstehen, wie die Gegner funktionieren, könnt ihr trotzdem gewinnen.

Belohnung muss sein

Durch den hohen Schwierigkeitsgrad ist es extrem befriedigend, wenn ihr einen der Räume, an dem ihr ewig gehadert habt, endlich bewältigen konntet. Um das Ganze noch ein bisschen zu würzen, schaltet ihr nur dann alle Räume frei, wenn ihr besondere Missionen erledigt. Oftmals belaufen diese sich darauf, dass man zehn Sekunden länger überleben muss, was nicht besonders spannend ist. Jedoch gibt es von Zeit zu Zeit auch kreativere Aufgaben. Eine davon ist, vier Bossräume hintereinander zu bewältigen. Solche Missionen zu erledigen, ist in jedem Fall motivierender, als nur die einzelnen Räume zu absolvieren.

Auf der anderen Seite muss man jedoch sagen, dass es auch Aufgaben gibt, die nicht unbedingt verständlich sind. „Verfüttere 4 ???? an ????" ist so ein Beispiel. Hier kann es auch mal etwas länger dauern, bis man versteht, was das Spiel eigentlich von einem will. Es gibt zwar nur wenige dieser Missionen, Komplettisten könnten aber Gefahr laufen, die Frustgrenze das eine oder andere mal anzukratzen oder gar zu überschreiten.

Eine nette Kleinigkeit sind die Rekorde der Entwickler, die euch im Online-Modus angezeigt werden. Wenn ihr es schafft, einen dieser Rekorde zu brechen, fühlt ihr euch wie der König des Universums selbst.

Süchtig nach Sterben?

Zu dem Masochisten-Spaß gibt es einen Synthi-Soundtrack, der euch nach zehn Minuten Spielzeit in einen tranceähnlichen Zustand befördert. Ehe ihr euch verseht, habt ihr drei Stunden mit einem absoluten Tunnelblick in das Spiel versenkt. Das wird dadurch unterstützt, dass ihr nach einer vernichtenden Niederlage mit einem Knopfdruck direkt zurück in der Action seid. Es gibt keinerlei Pausen. Dazu zeigt euch das Spiel per Hauptmenü auf der Karte genau, wo ihr noch nicht gewesen seid, was eure Bestzeit in den einzelnen Räumen ist und wo ihr noch etwas freischalten könnt.

Falls euch der erste Durchlauf nicht genügt hat, gibt es nach dem Ende eine weitere Karte, die noch schwieriger ist als die Vorherige. Hier wird das gesamte Wissen auf die Probe gestellt, das ihr euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad angeeignet habt. Wer dem Spiel komplett verfallen ist, kann den implementierten Speedrun-Modus verwenden und dabei globale Highscores jagen.

Disc Room ist schnell, skrupellos aber vor allem motivierend. Ihr werdet nicht mit einer großen Story aufgehalten, stattdessen weiß das Spiel, was es ist und bringt euch genau das: Pures Gameplay und klassische Highscore-Jagd. Wer auf Super-Meat-Boy-artigen Spaß steht, kann hier beruhigt zugreifen. **Yannik Cunha**

MEINUNG
Yannik Cunha

Ich weiß wirklich nicht, ob ich Kreissägen jetzt mehr oder weniger mag.

Die Vielfalt der Kreissägen, die der Entwickler sich bei diesem Spiel ausdachte, hat mich wirklich fasziniert. Ich dachte eigentlich, dass Disc Room alsbald langweilig wird, jedoch habe ich schnell einen Tunnelblick bekommen und konnte gar nicht mehr aufhören zu spielen. Wer eine hohe Frustgrenze hat und von Herausforderungen motiviert wird, sollte mit Disc Room Spaß haben.

Infos

Termin:	29. Oktober 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Devolver Digital
Entwickler:	Terri/Dose/Kitty/JW
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

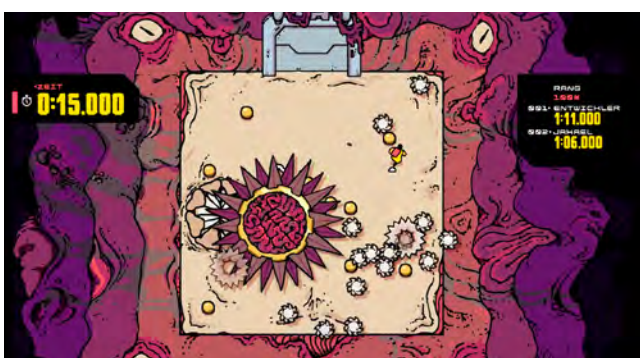
Pro & Contra

- ✚ Schnelles Gameplay
- ✚ Fordert Reaktionsvermögen
- ✚ Simpel zu verstehen
- ✚ Kreative Gestaltung
- ✚ Toller Soundtrack
- ✚ Abwechslung im Spielstil durch verschiedene Fähigkeiten
- ✚ Man kann Entwickler-Highscores knacken
- ✚ Mit Speedrun-Modus
- ✚ Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad …
- ✚ … aber manchmal auch unfair
- ➖ Teilweise frustrierend
- ➖ Wirre Missionsbeschreibungen

Wertung

8

Disc Room ist verdammt schwierig, aber mindestens genauso belohnend.



Auch Bosse tauchen im Spiel auf. Um die zu bezwingen, müsst ihr ebenso wachsam und reaktionsbereit sein wie beim Bewältigen der herkömmlichen Levels.

Es gibt eine Story in Disc Room, sie ist aber eher Mittel zum Zweck. Wie üblich bei Indie-Hardcore-Spielen ist der Dreh- und Angelpunkt das Gameplay.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT REMASTERED

Seit Jahren fordern Need-for-Speed-Fans eine Neuauflage von Underground 2 oder Most Wanted. Jetzt bekommen sie Hot Pursuit Remastered. Ein adäquater Ersatz?

Im Laufe ihrer gut 25-jährigen Lebensgeschichte hat die Need-for-Speed-Reihe nun schon einiges durchgemacht: In den 90ern ursprünglich mal als rasantes Katz-und-Maus-Spiel zwischen Rasern und Polizisten gestartet, entwickelte sie sich über die Jahre hinweg erst zum Untergrund-Tuning-Paradies, dann zur seriösen Renn-Simulation und schließlich sogar zum weltumspannenden Racing-MMO. In diesem Jahr versucht sich die Serie an etwas komplett Neuem, indem sie nochmal etwas komplett Altes ausprobiert. Mit Need for Speed: Hot Pursuit Remastered erscheint nämlich die erste originalgetreue Neuauflage eines NfS-Klassikers. Diese Entscheidung sorgte bereits zur Ankündigung vor gut einem Monat für Stirnrunzeln: Warum hat sich Publisher EA ausgerechnet für Hot Pursuit und nicht einen der anderen Teile entschieden? Um das zehnjährige Jubiläum des Originals zu feiern? Oder zu Ehren von Entwickler Criterion Games, der die NfS-Serie zu Beginn dieses Jahres wieder von Ghost Games übernahm? Über die Gründe lässt sich weiterhin nur mutmaßen. Tatsache ist: Das Remaster erschien bereits am 6. November und will dabei sowohl Fans der Urfassung als auch Neulingen ein spaßiges Rennerlebnis bieten.

Burnout trifft Need for Speed

Im Fokus von Hot Pursuit standen und stehen ein paar Neuerungen, durch die nun auch Action-Fanatiker mehr auf ihre Kosten kommen sollen: Entwickler Criterion Games, bekannt durch die Burnout-Reihe, hatte sich stark von seinen vorherigen Werken inspirieren lassen und viele Elemente des Karambolage-Klassikers mit in sein neues Projekt übernommen. In der Praxis bedeutet das: In Hot Pursuit Remastered fliegen ordentlich die Fetzen! Ein ausgefeiltes Schadensmodell dürft ihr euch deshalb aber noch lange nicht erhoffen. Kratzer, gesprungene Scheiben und flatternde Heckschürzen sind auch hier das Höchste der Gefühle. Die kommen durch Takedowns und Crashes in Zeitlupe dafür aber echt spektakulär zustande.

Dazu gesellt sich das serientypische Arcade-Gameplay: Ein realistisches Fahrverhalten gibt's nicht, dafür rasanten Rennspaß mit Adrenalin-Garantie. In Hot Pursuit pfeift man auf Schickimicki-Kram wie Reifenabrieb, Benzinverbrauch, Aerodynamik oder Wettereinflüsse. Ob es nun regnet oder die Sonne scheint, ob ihr über Asphalt oder Dreck rast – das macht gefühlt gar keinen Unterschied. Wichtig ist bloß Gas zu geben und geschickt um die Kurve zu driften. Eure zwei besten Freunde sind dabei die Handbremse und der Knopf zur Lachgaseinspritzung. Um die Aufzufüllen, schlängelt ihr euch durch den Gegenverkehr, verursacht Beinahe-Unfälle oder lauert im Windschatten der Gegner. Das macht die Rennen nochmal deutlich intensiver. Und wenn ihr in Höchstgeschwindigkeit um eine Spitzkehre schlittert, während im Hintergrund laut Pendulum im Radio ballert, dann ist das auf jeden Fall echt unterhaltsam.

Nur anspruchsvoll wird Hot Pursuit beim besten Willen nicht. Es gibt keine abschaltbaren Fahrhilfen, keine Auswahlmöglichkeiten bei Traktions- oder Stabilitätskontrolle, nicht mal manuelle Schaltung! Eure Karosse klebt also auch bei 300 Km/h noch auf der Straße wie Kaugummi an der Schuhsohle. Auch das Fahrverhalten der KI-Raser ist weit weg von Realismus. Da es keine unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade

Inhaltlich hat die Neuauflage einiges mehr zu bieten. Optisch lassen sich aber nur wenige Unterschiede im Vergleich zum 2010er Original finden.

Der Fuhrpark umfasst gut 70 Karren, ist aber schon ein wenig in die Jahre gekommen. So ein guter Porsche bleibt jedoch ein zeitloser Klassiker.

Wer In Hot Pursuit Remastered gewinnen will, der lässt am besten die Reifen qualmen. Wer auf die Bremse tritt, hat quasi schon verloren.

Ihr habt auch die Möglichkeit, aus der Cop-Perspektive zu spielen – mit Blaulicht, Hubschrauber-Unterstützung und allem Pipapo.

gibt, hilft ein fieser Gummibandeffekt dabei, die Rennen spannend zu halten. Selbst wenn ein Konkurrent also aus eigenem Unvermögen in die Leitplanke crasht, dürft ihr ihn alsbald wieder im Rückspiegel begrüßen. Unschön.

Oh wie schön ist Seacrest County!

Etwas hübscher gestaltet sich die Spielwelt von Hot Pursuit: Der fiktive Bundesstaat Seacrest County, angelehnt an die US-Westküste, bietet einen spannenden Mix aus den Strandpromenaden Kaliforniens, den Wäldern Oregons und den Berglandschaften Washingtons. Hier wird also durchaus Abwechslung geboten. Nur besonders lebendig wirkt die Umgebung leider nicht: Wenn ihr die Karte im optionalen Freie-Fahrt-Modus erkundet, müsst ihr schnell feststellen wie leer sie ist. Hier und da begegnen euch mal ein paar KI-gesteuerte Verkehrsteilnehmer, außerdem könnt ihr euch an den neuen Herausforderungen wie „Fahre 15 Minuten bei Höchstgeschwindigkeit“ versuchen oder den Fotomodus ausprobieren. Sonst gibt es aber nicht viel zu sehen: keine Sammelgegenstände, keine Aktivitäten, keinen Tag-Nacht-Rhythmus, kein dynamisches Wetter.

So liegt das Hauptaugenmerk auf der Karriere. Die erzählt zwar keine mitreißende Geschichte, wartet dafür aber mit über 120 Rennevents auf, die auch die Strecken der fünf DLC-Packs des Originals enthalten. Auf denen kämpft ihr in Rennen, Duellen und Zeitherausforderungen um Medaillen – Standardkram eben – oder aber ihr liefert euch in den namensgebenden Hot Pursuits Verfolgungsjagden zwischen Rasern und Cops. Hier kommen auch Hilfsmittel wie Nagelbänder oder EMPs zum Einsatz, mit denen ihr euch Gegner vom Hals halten könnt. Das erinnert ein wenig an die verrückten Power-Ups aus Blur und wirkt in unseren Augen schon fast etwas zu sehr auf Action getrimmt. Nett ist dagegen die Möglichkeit, diese Veranstaltungen auch aus der Polizei-Perspektive spielen zu können, das Blaulicht anzuschalten und eigenhändig Straßenrowdys aus dem Verkehr zu ziehen.

Wohl dem, der Freunde hat

Dazu gesellt sich noch die Multiplayer-Komponente von Hot Pursuit Remastered: Im klassischen Mehrspielermodus tretet ihr plattformübergreifend gegen andere Fahrer an, neuerdings auch in den zwei neuen Spielvarianten „Alle gegen Alle“ und „Meistgesuchter“. Mit dem Autolog steht euch zudem eine Art soziales Netzwerk für Need-for-Speed-Spieler zur Verfügung, das euch über die Aktivitäten eurer Kumpels benachrichtigt. PorscheProll69 hat eure Bestzeit unterboten? Dann ab auf den Asphalt und zeigt ihm, wer der wahre König der Straße ist! Im Prinzip ist das eine gute Idee, um den Wettkampf zwischen Freunden anzuheizen – vorausgesetzt ihr habt welche. Denn wenn ihr der einzige eures Bekanntenkreises seid, der Hot Pursuit besitzt dann halten sich die Vorteile des Autologs in Grenzen. Da wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, eine Art globalen Highscore einzuführen.

So bleibt als einziger Anreiz fürs Rennfahren nur der Gewinn von Kopfgeld, mit dem ihr neue Fahrzeuge freischaltet. Tunen dürft ihr die allerdings nicht. Zum Launch steht es euch lediglich frei, eure Boliden mit Hilfe des Farbmischers in unterschiedlichen Tönen zu lackieren. Das ist ein ordentlicher Schritt zurück im Vergleich zum letztjährigen Need for Speed: Heat, in dem ihr noch die volle Kontrolle über Look, Handling und Leistung hattet. Immerhin der Umfang des Fuhrparks ist beachtlich: Insgesamt sind über 70 Karossen am Start, die ihr in der Garage bewundern oder euch anhand freischaltbarer Videoclips näher vorstellen lassen dürft.

Ist das schon alles?

Dabei fällt auch nochmal die optische Überarbeitung von Need for Speed: Hot Pursuit Remastered auf – wenn auch nur minimal. Ja, die Macher haben an ein paar Stellschrauben gedreht, höher aufgelöste Modelle, Schatten und Spiegelungen, mehr Umgebungselemente, verbesserte Texturen und eine größere Sichtweite eingebaut. Am besten sieht die Racing-Action natürlich auf dem Rechner bei 60 FPS und in 4K aus. Sonst springen aber eben nur wenige nennenswerte Unterschiede im Vergleich zum Original ins Auge.

Was uns dann wieder zur Anfangsfrage zurückbringt: Warum haut EA ein Remaster von Hot Pursuit raus? Die Antwort bleibt auch nach unserem Test noch immer schleierhaft. Klar, die Neuauflage ist unterhaltsam, aber auch keine spielerische Offenbarung. Das Autolog-Feature ist nett, aber nicht wirklich ausgereift. Die Grafik ist hübsch, kann mit heutigen Standards aber nicht mehr mithalten. So bleibt der Titel nicht mehr als ein 40 Euro teurer Lückenbüßer, der uns die Zeit bis zum nächsten Need for Speed vertreiben soll – dabei aber nur bedingt Erfolg hat.

David Benke

MEINUNG
David Benke

Das ist nicht das Remaster, das ich wollte, EA!

Auch auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen: Die Neuauflage von Need for Speed: Hot Pursuit ergibt für mich einfach keinen Sinn. Abgesehen davon, dass ich mir viel lieber ein Remaster von Underground 2 oder Most Wanted gewünscht hätte, bietet der Arcade-Racer einfach zu wenige Alleinstellungsmerkmale, die ein Comeback rechtfertigen würden: Okay, das Gameplay mit spektakulären Crashes und Takedowns gibt es seit Ende der Burnout-Reihe nicht mehr. Das Autolog-Multiplayer-Feature ist auch eine nette Idee, wenn man ein paar Freunde dazu überredet, das Spiel auch zu kaufen. Aber deshalb ein zehn Jahre altes Spiel nochmal rausbringen? Nein, danke! Nach meinem Gefühl hätte EA dieses Jahr gerne auf ein halbgares Need for Speed verzichten können, um uns dann 2021 lieber mal wieder mit einem richtig guten Serienableger aus den Sitzen zu hauen!

Infos

Termin:	06. November 2020
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Criterion Games
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Spaßiges Arcade-Racing-Gamepla
- ✚ Spektakuläre Crashes und Takedowns
- ✚ Mehr als 120 Renn-Events
- ✚ Über 70 Karren
- ✚ Cop-Perspektive bringt frischen Wind ins Spiel
- ✚ Original-DLCs im Spiel enthalten
- ✚ Crossplay
- ✚ Interessantes Autolog-Feature
- ➖ Leere Spielwelt
- ➖ Keine Fahrhilfen oder andere Anpassungsmöglichkeiten
- ➖ Kaum herausfordernd

Wertung

6

Ordentliche Neuauflage eines jedoch nur durchschnittlichen Rennspiels

I AM DEAD

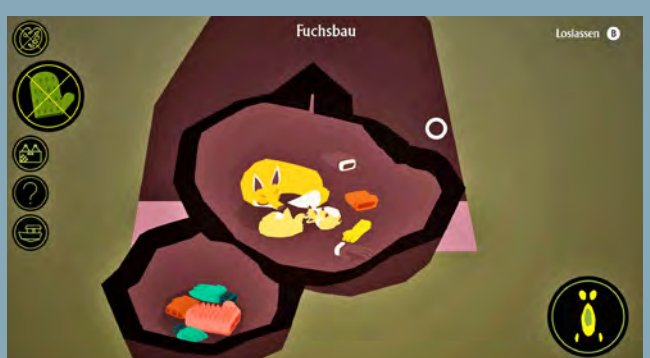
Der Name ist Programm: In I Am Dead begebt ihr euch als Gespenst gemeinsam mit eurer verstorbenen Hündin Sparky auf die Suche nach einem neuen Beschützergeist für eine kleine Insel.

Ist der Tod ein neues Trendthema in Indie-Spielen? Nach dem herausragenden Spiritfarer vor ein paar Wochen erscheint mit I Am Dead das nächste Spiel, bei dem sich alles um Leben und Vergehen dreht. Aber ist dieses virtuelle Nirvana so gelungen umgesetzt wie in bei der Konkurrenz? Wir haben die Erinnerungen der Inselbewohner erforscht, mit Geistern gesprochen und allerlei Objekte durchleuchtet.

Der Tod ist erst der Anfang

Auf der winzigen Insel Shelmerston mitten im Atlantik hat Morris Lupton mit seiner Hündin ein beschauliches Leben als Museumskurator geführt. Inzwischen ist er verstorben, was ihn jedoch weder daran hindert, der Protagonist von I Am Dead zu sein, noch daran, weiter auf der Insel spazieren zu gehen. Als er den Geist seiner vierbeinigen Freundin Sparky trifft und diese ihm erörtert, dass unbedingt ein neuer Schutzgeist für die Insel gefunden werden muss, weil sonst der Vulkan in deren Mitte ausbricht und alle Bewohner ins Unglück stürzt, macht sich Morris mit Vergnügen auf, um einen neuen Kandidaten für den Job zu finden. In Frage kommen dafür fünf ebenfalls verstorbene Personen, beziehungsweise deren Geister. Um diese jedoch zu rekrutieren, muss das ungleiche Duo in den Erinnerungen der lebendigen Bewohnern wühlen und sogenannte Mementos finden – Objekte, die den Verblichenen oder ihren Angehörigen viel bedeutet haben.

Praktisch bedeutet dies, dass wir mit dem linken Stick die Kamera bewegen und mit dem rechten Stick wie per Mauszeiger über Gegenstände und Personen gleiten. Mit einem Knopfdruck wählen wir Ziele aus und erfahren dann mehr darüber. Als Geist hat Morris die wunderbare Fähigkeit, nicht nur in geschlossene Objekte hineinzublicken, sondern auch in die Köpfe der Inselbewohner. Um zu wissen, welche Mementos Sparky und Morris aufspüren müssen, gilt es zunächst, die Erinnerungen der NPCs zu durch-



Als Geist könnt ihr in und unter Objekte blicken. In diesem Fuchsbau halten die pelzigen Bewohner ein Nickerchen. Steckt hier ein gesuchtes Memento?

Ihr dreht die Kamera mit dem linken Stick und wählt alles, was ihr genauer untersuchen wollt, per Knopfdruck und dem rechten Stick aus.

Die Umgebungen sind hübsch gestaltet und es gibt viel zu entdecken. Etwa kleine Glücksgeister, die sich überall verstecken.

kämmen. Spielerisch ist das ganz simpel: Per ZR und ZL dreht ihr cartoonhafte Standbilder so lange, bis sie richtig aussehen. Ist das Objekt der Begierde aus der Erinnerung identifiziert, geht die Suche los. Aus Spoilergründen beschränken wir uns bei den Beispielen auf Aufgaben aus dem ersten Level des Spiels, dem Leuchtturm. Ein Teilnehmer des Yoga-Kurses erinnert sich an die geliebte Buddha-Statuen-Sammlung des Verstorbenen. Forschen wir weiter, finden wir heraus, dass der vierte, kleinste Buddha nach dem Staubsaugen verschwand. Da ist die Lösung recht naheliegend: Wir suchen also nach dem Staubsauger, gucken ganz tief in den Beutel und finden dort den kleinen Buddha. Später wird das Suchspiel schwieriger und man muss wirklich genau hinsehen und die Umgebung aufmerksam analysieren. Neben der Hauptquest, bei der wir die Mementos aufstöbern, suchen wir nach kleinen Glücksgeistern, die sich erst zeigen, wenn wir Bilderrätsel lösen. In jedem Raum mit einem solchen Geist taucht unten rechts im Eck ein Schema auf. Wir müssen dann einen Gegenstand suchen und ihn mit unserem Röntgenblick so „aufschneiden“ und drehen, dass er mit dem Schaubild übereinstimmt. Man merkt schon: Der Komplexitätsgrad des Gameplay in I Am Dead ist überschaubar, aber es handelt sich ja auch um ein Puzzle-Adventure. Die Aufmachung jedenfalls ist wunderschön: In leuchtenden Farben und einwandfreiem Cartoon-Design gibt es viele liebevolle Details in der Spielwelt zu entdecken, auch das Sound-Design weiß zu gefallen: Immer, wenn Morris in ein Objekt hineinblickt, ertönt ein subtiles, aber befriedigendes Rascheln. Die Vertonung ist ebenfalls gelungen, allerdings gibt es nur englische Stimmen. Immerhin die Texte sind auf Deutsch, sodass jüngere Spieler der Handlung dennoch folgen können. Mit seiner unaufgeregten Präsentation und der nachdenklichen Thematik spricht I Am Dead allerdings eher die älteren Semester an.

Als Störfaktor entpuppt sich die Kontrolle, das Zoomen und Drehen geschieht nur sehr langsam und das Einstellen der Blickwinkel fühlt sich ungelenk und wenig intuitiv an. Zudem wird die im Grunde schöne Röntgenmechanik kaum variiert und die Geschichten rund um die Verstorbenen hätten gerne noch etwas mehr Tiefgang aufweisen können. Sparky und Morris allerdings sind ein sehr charmantes Protagonistenpaar und das Zusammentreiben der herumfliegenden Seelenteile wie bei einer Schafherde auf der Weide macht viel Spaß.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

I Am Dead bietet ein wunderschönes Setting und obendrauf eine nette Geschichte.

Wenn nur die Steuerung besser wäre! Alles geht so langsam und umständlich vonstatten. Bei I Am Dead habe ich mir permanent Maus und Tastatur herbeigewünscht, oder wenigstens die Möglichkeit, schneller zu scrollen und zu zoomen. Dafür finde ich die Idee hinter dem Spiel sehr charmant und mir gefällt auch die optische Umsetzung. Insgesamt sind die Geschichten in I Am Dead fast schon ein bisschen zu süß und rührselig und voller warmer Gefühle. Da ist Spiritfarer erwachsener und behandelt auch negative Emotionen rund um den Tod und komplexere Beziehungsstrukturen. Aber das ist eben ein anderes Spiel mit einem anderen erzählerischen Ansatz, und manch einer bevorzugt sicherlich die optimistischere und glattere Rahmenhandlung von I Am Dead. Ein Wort noch zur Spieldauer: Mit etwa drei bis sechs Stunden ist man mit dem Spiel recht schnell fertig, theoretisch kann man natürlich noch alle kleinen Glücksgeister auf der Insel suchen.

Infos

Termin:	08. Oktober 2020
Genre:	Adventure
Hersteller:	Annapurna Interactive
Entwickler:	Hollow Ponds
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 15 Euro

Pro & Contra

- ✚ Farbenfrohe, schöne Spielwelt
- ✚ Sympathische Helden
- ✚ Gutes Sound-Design
- ✚ Nette Röntgenmechanik
- ✚ Schönes Gameplay für jüngere Spieler
- ➖ Langsame, umständliche Steuerung
- ➖ Story bleibt recht oberflächlich
- ➖ Kaum Varianten beim Gameplay

Wertung

7

Ruhiges Puzzle-Game mit suboptimaler Steuerung und wenig Gameplay-Varianz

Nicht nur Menschen erinnern sich an Verstorbene, auch Tiere haben ein Gedächtnis! Dieser Kormoran etwa hat einen Hinweis auf einen Geist für euch.

Habt ihr alle Mementos einen Geistes gefunden, treibt ihr als Sparky die Fragmente der Seele vor euch her und bellt sie an. Das macht richtig Spaß!

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

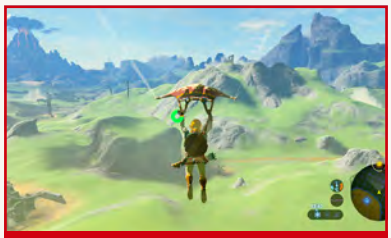
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

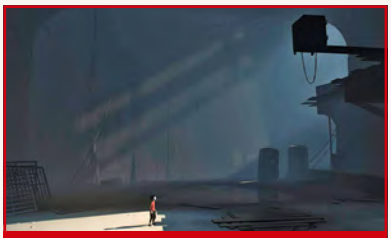
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

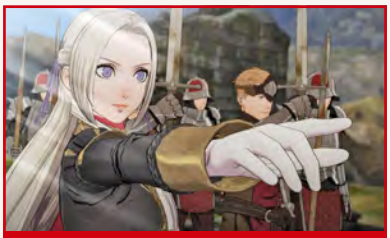
Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ein ganz besonderes Strategiespiel und Vergnügen: The Banner Saga 3, der Abschluss der packenden Saga.

MY TWO COINS

70 Euro Eintrittspreis um dann, einmal reingekommen, noch mehr Geld ausgeben zu dürfen. Handelt es sich dabei um einen teuren Club oder um ein Next-Gen-Videospiel?

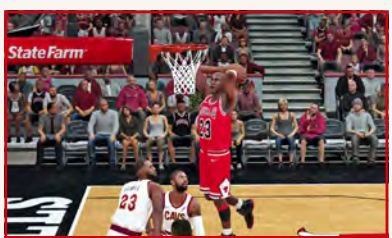
Als ich ein kleiner Steppke von gerade mal zehn Jahren war, habe ich meine ersten beiden eigenen Videospiele gekauft. Für meinen damals noch brandneuen Game Boy. Einmal Qix und einmal Super Mario Land. Bezahlt habe ich damals, also 1991, jeweils 50 D-Mark. Und das war für mich immer eine große Sache: Ich habe meiner Mutter ein Kaufgesuch übermittelt, daraufhin hat sie mich ins Auto verfrachtet, wir haben in einer muffigen Sparkassen-Filiale hochoffiziell Geld von meinem Kinder-Sparbuch abgehoben, und dann ging es ab in meinen kleinen Spielwarenladen in meiner kleinen Stadt, hin zu meinem kleinen Nintendo-Regal und zack, wurde ein kleines Vermögen auf den Tisch gelegt. Erstaunlich, wie klar diese Erinnerungen noch sind. Sogar den 70er-Jahre-Geruch des Sparkassen-Teppichs habe ich noch in der Nase.Ka-Ching! Ziemlich genau 30 Jahre ist das jetzt her. Seitdem hat sich einiges geändert. Vor allem am Preisschild der Spiele. Nachdem einige Triple-A-Hersteller zum Markstart der nächsten Konsolengeneration mal ganz vorsichtig 70 statt 60 Euro angetestet haben, müssen sich Sony- und Microsoft-Mehrfachkonsolenbesitzer wohl damit abfinden, in Zukunft einen Zehner drauflegen zu dürfen. Und ja, ob das okay ist oder nicht angesichts der dreckigen Mikrotransaktionen und Lootboxen und lächerlichen CEO-Gehälter und oft völlig explodierenden Marketingkosten – darüber kann man streiten. Aber was mir konsequent aufs Ei geht, ist das dämliche Argument „Die Produktion von Spielen kostet eben immer mehr Geld, das muss ja irgendwo herkommen!“ Ja. Die Herstellung von Spielen ist teurer geworden. Aber auch der Kundenkreis ist in derselben Zeit regelrecht explodiert. Es hat ja seinen Grund, warum der Gaming-Markt mittlerweile die lukrativste Unterhaltungssparte der Welt ist. Das bedeutet dann eben auch, dass die teureren Spiele eine potenziell viel größere Käuferschicht ansprechen und damit auch mehr Geld verdienen können. Denn auch sauteure Spiele müssen nur einmal produziert werden. Und nein, liebe Industrie, die Konsolen- und PC-Besitzer sind auch nicht diejenigen, die „grafisch immer leistungsfähigere Games verlangen.“ Das haben sich gerade die milliardenschweren Studios selbst zuzuschreiben, die oft über den guten Look statt über bessere Inhalte den immer größer werdenden Markt an sich ranraffen wollen.

THE OTHER CASTLE

For the bloody Reikshammer! Ihr schätzt Koop-Action-Spiele, Fantasy-Welten und ein gutes Stück Rollenspiel-Charakterdesign? Außerdem wollt ihr gerne mannsgroße Ratten hauen?

Warhammer: Vermintide 2 für die PS4, Xbox One und den PC hat mittlerweile drei Jahre auf dem Buckel, dafür aber immer noch viele Spieler – und wird vor allem noch weiterentwickelt. Das ist gut, insgesamt drei der fünf altbewährten Fantasy-Helden aus dem (ziemlich derben) Warhammer-Universum warten noch auf zusätzliche Klassen. Also wählt eure Wunschwaffen von Schwert und Schild über Kriegshammer bis hin zu einer Gatling-Gun und zieht mit bis zu drei Freunden online los, um fiese Skaven-Ratten und dämonische Chaoskrieger zu vermöbeln. Aber Vorsicht: Das Spiel ist brutal!

SPORTSPIEL



NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

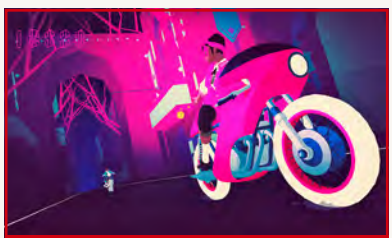
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslose alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die echten Olympischen Spiele fielen aus – mit Mario und Sonic könnt ihr sie virtuell nachholen.

RETRORÄTSELN

Jaaaa! Endlich mal wieder ein Sieg, wir könnten glatt heulen! Tatsächlich hat diesmal niemand die richtige Antwort gewusst – gesucht war der Doom-Engine-Prototyp Shadowcaster.

Weil es letztes Mal knifflig war, machen wir es diesmal wieder knifflig. Unser gesuchtes Spiel erschien nur auf einer Plattform – deswegen konnten sich nicht viele Anfang der 90er an dem RPG erfreuen. Auch der brachiale Schwierigkeitsgrad mag da einen Anteil daran gehabt haben. Aber mal ehrlich: Bei dieser Prachtgrafik (für damalige Verhältnisse) konnte man dem Spiel seine steile Lernkurve gut verziehen.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

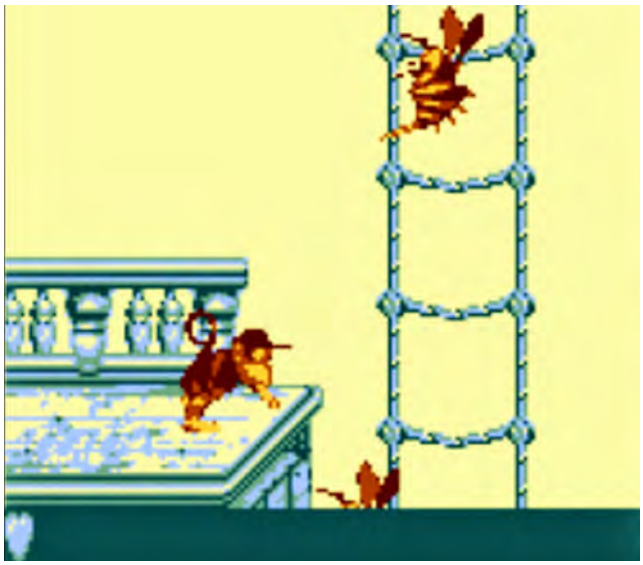
Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

DONKEY KONG LAND

Große Affen ganz klein: Wir blicken zurück auf Donkey und Diddy Kongs ersten Handheld-Auftritt auf dem Game Boy!



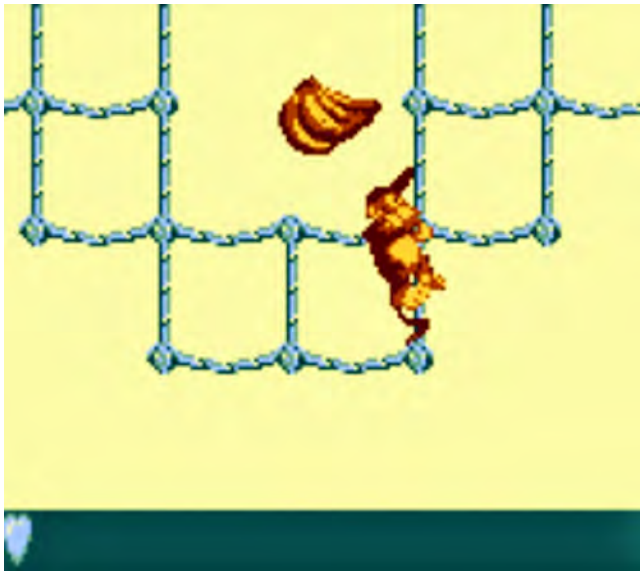
Sie sind der Stoff, aus dem Videospieler-Albträume gemacht sind: Die Wespen können nicht ohne Hilfsmittel besiegt werden und sind oftmals echt fies platziert.

Zwar weist Donkey Kong Land weniger Umfang auf als sein Country-Gegenstück, einige Stunden ist man aber dennoch beschäftigt und wird gut unterhalten.

Man hätte es sich auch einfach machen können. Mit Donkey Kong Country hatte das britische Studio Rareware Ende 1994 einen Hit für das SNES abgeliefert, der den Status des Teams als Nintendo-exklusiver Hitgarant für die kommenden Jahre zementierte. Während eine Fortsetzung aufgrund des großen Erfolges gesetzt war, galt es nun auch, den Game Boy mit einem Affen-Abenteuer zu versorgen. Ja, und der einfache Weg wäre gewesen, einfach wie so viele andere Hersteller dieser Zeit eine abgespeckte, schlechte Version des 16-Bit-Hauptspiels zu kreieren und nur mithilfe des großen Namens und eventuell trotz mangelnder Qualität auf den großen Reibach zu hoffen. Allerdings, das war eben nicht der Rareware-Weg. Stattdessen setzte man sich für den ersten mobilen Affen-Trip noch einmal ans Zeichenbrett, entlieh sich zwar schon Elemente aus Donkey Kong Country, lieferte im Endeffekt aber ein völlig eigenständiges Abenteuer voller Ideen ab, das nicht einmal ein Jahr nach den SNES-Spiel in den Modulschacht wanderte.

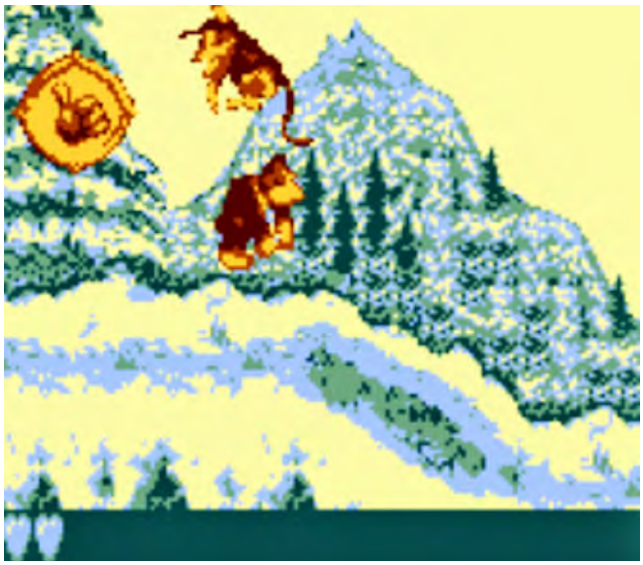
Hab ich Meta gehört?

Das Ergebnis hieß Donkey Kong Land und die Unterschiede zum großen Bruder beginnen schon auf Story-Ebene: Nach dem Sieg über den fiesen King K. Rool beschwert sich Affen-Opa Cranky Kong darüber, dass das Abenteuer auf dem SNES ja nur so gut angekommen sei, da die in 3D berechnete Grafik die Spieler geblendet hätte. Zu seiner Zeit hätte es das nicht gegeben! Um das Gegenteil zu beweisen, begeben sich Donkey und Diddy Kong in ein schwarz-weißes 8-Bit-Abenteuer, wodurch gezeigt werden soll, dass das Gameplay der ausschlaggebende Punkt für den Erfolg ihres Abenteuers gewesen sei, nicht die Technik. Ganz schön meta – der Ansatz funktioniert aber überraschend gut! Schade bloß, dass diese kreative Erzählung bloß im Handbuch des Spiels Erwähnung findet, während des affigen Trips selbst bekommen wir davon nichts mit. Wer sich nun wundert, warum die Bilder auf diesen Seiten in dezenten Farben erstrahlen: Donkey Kong Land war einer der ersten Game-Boy-Titel, die das



Für einen 8-Bit-Titel, das mit nur einem Steuerkreuz und zwei Aktions-Buttons gespielt wird, bietet Donkey Kong Land ziemlich viele verschiedene Bewegungsmanöver.

Auf der Oberweltkarte zeigt sichdurch kleine Alternativwege schon ein sehr früher Ansatz dessen, was Rareware in den 3D-Spielen des Studios umsetzen würde.



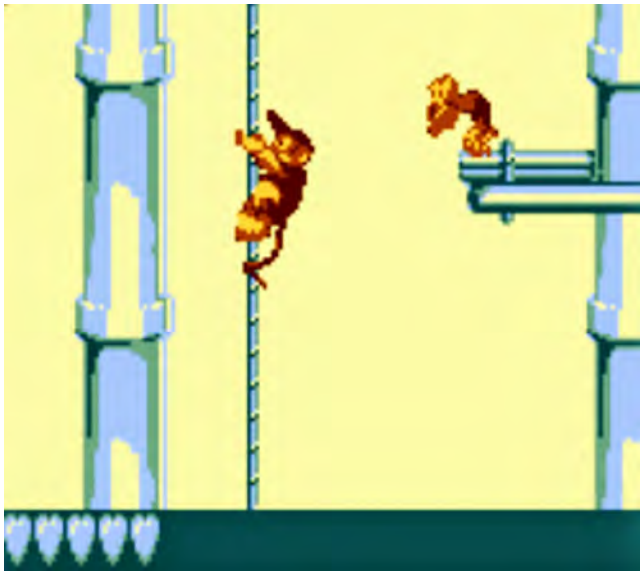
Einen Koop-Modus gibt es nicht, auch, wenn das angesichts zweier Helden logisch wäre. Stattdessen dient der jeweils andere Affe quasi als zweites Leben.

Klar, mit der grafischen Qualität des 16-Bit-Bruders auf dem SNES kann Donkey Kong Land nicht mithalten, der Stil Countrys wird aber sehr gut auf den Game Boy portiert.

Super-Game-Boy-Tool des Super Nintendo unterstützten, dank dem die Handheld-Spiele etwas hübscher und auf dem Fernseher dargestellt werden konnten, und auf diese Version haben wir für die Aufnahmen zurückgegriffen. Ob dieser SNES-Kniff Crankys Argument stützt oder nicht, muss jeder für sich selbst entscheiden! So oder so sieht Land aber definitiv nicht so gut aus wie Country, da hat der greise Primat schon Recht. Trotzdem kommt der Stil auch in der abgespeckten Game-Boy-Fassung überraschend gut rüber.

Viel Spaß mit wenig Knöpfen

Spielerisch ist das Abenteuer simpel, aber wirklich gut umgesetzt. Zwar orientieren sich viele Welten an jenen in Country und insgesamt erwarten uns weniger und kürzere Levels, es gibt aber auch völlig eigenständige Abschnitte und sogar Widersacher. Egal wo, ist es unser Ziel, einfach zum Ende der Stage zu gelangen. Also hüpfen wir in Dschungelgebieten, eisigen Tundras, heruntergekommenen Fabriken, düsteren Minen und mehr von links nach rechts, nehmen in Loren Platz und düsen durch enge Gänge, schwingen an Lianen durch die Gegend, versuchen, an eng geknüpften Seilen empor zur Spitze eines Schiffes zu gelangen, nehmen tief Luft und begeben uns ins kühle Nass und, und, und. Es ist wirklich beeindruckend, wie viel Abwechslung die Entwicker aus so wenig Hardwarepower herauskitzeln konnten. Und man muss bedenken, dass alles, was wir tun, nur mit Steuerkreuz plus zwei Buttons kontrolliert werden können muss! Nie hat man das Gefühl, dass die Steuerung überladen (beziehungsweise unterladen) sei, und die extreme Präzision des SNES-Gegenstücks beim Bewegen kommt auch auf dem Handheld zum Tragen. Mit A springen wir, mit B wird gerannt und werden Feinde ausgeschaltet, alle anderen Aktionen sind kontextsensitiv, etwa wenn wir uns an einem Seil festhalten oder einen Gegenstand aufnehmen. Natürlich sind auch tierische Helfer mit an Bord, auf deren Rücken Donkey oder Diddy Platz nehmen und dann durch die Gegend düsen können. Zwar sind's nur zwei der fünf Faunafreunde aus Country, aber dafür wohl die beliebtesten: Nashorn Rambi haut auch den härtesten Bösewicht aus den Socken und donnert auch gerne mal durch massive Steinwände, um uns zu versteckten Bonusräumen befördern. Vogelstrauß Expresso kann extrem hoch springen und weite Strecken durch die Lüfte segeln. Immer wieder müssen wir uns auch in Gefechten gegen fiese Bosse beweisen, die allesamt eine gehörige Portion Geschick und Reaktionsvermögen erfordern. Derer gibt es zwar anders als auf dem SNES nur vier anstatt sieben Stück, dafür wurden aber auch sie völlig neu entwickelt. Kurzum: Ein schönes Ding, und alleine in dieser Hinsicht schon wesentlich mehr als nur ein billig angefertigter Country-Abklatsch!



Neben klassischem Gehüpfe von links nach rechts existieren auch Levels, in denen dieses Prinzip abgewandelt wird und wir zum Beispiel nach oben gelangen müssen.

Candy muss zu Hause bleiben

Zu den 30 Stages, plus vier Bosswelten, gelangen wir über eine Weltkarte, auf der die einzelnen Levels als Punkte dargestellt sind. Viel gibt es hier nicht zu tun, die Map dient halt primär dazu, von einem Abschnitt zum nächsten zu gelangen. Trotzdem zeigt sich hier schon in Ansätzen das, was auch in den späteren Country-Spielen zum Einsatz kommen und in den frei erforschbaren Hubs der N64-Abenteuer Rarewars seine Vollendung finden würde: Kleine, interaktive Elemente sorgen dafür, dass man nicht nur stupide quasi durch eine Liste scrollt. So können für alternative Routen Felsen weggesprengt werden. Leider nicht mehr vorhanden sind die diversen Shops

und Hütten der erweiterten Kong-Familie, wo wir in Country etwa das Spiel speichern oder uns Level-Tipps bei Cranky abholen. Das ist aber verschmerzbar, denn im Endeffekt sind diese Areale in Country ja auch nicht mehr als hübsche Menüs.

K.O.N.G.

Die meiste Zeit verbringt man also in den Levels selbst, und da gibt es auf dem Weg zum Ziel stets noch einiges zu sammeln. Das Standard-Collectible sind Bananen, die erwarten uns sowohl einzeln als auch im Fünferpack. Zudem finden wir Ballons, die schnell gepackt werden müssen, bevor sie davonsegeln und die uns ein Extraleben bescheren, zudem sogenannte Kong-Tokens, die wir ebenfalls gegen Extraleben eintauschen können. Und Leben zu sammeln ist definitiv sehr relevant, denn Donkey Kong Land ist vieles, aber nicht einfach! Fies platzierte Feinde, anspruchsvolle Hüpfpassagen und andere Gemeinheiten – wäre die Steuerung nicht so gelungen, würde man hier wohl regelmäßig frustriert den Game Boy in die Ecke pfeffern und dem Spiel die Schuld am Versagen geben. Schlussendlich ist man aber selbst für sein Glück verantwortlich, sogar, was das Speichern angeht. Anders als in Country, wo man bei Candy Kong auf der Map jederzeit speichern kann, sind in Land dafür die letzten Sammelgegenstände vonnöten, die ikonischen K.O.N.G.-Buchstaben. Auf dem SNES erhalten wir bloß ein Extraleben, wenn wir die vier Buchstaben in einem Level sammeln, hier sind sie also wesentlich relevanter! Inwiefern das eine gute Design-Entscheidung war, sei dahingestellt, denn wenn man mit Müh und Not eine besonders schwere Welt geschafft hat, nur um im nächsten Level wegen zu vieler verlorener Leben nach einer Unachtsamkeit mit dem Game-Over-Screen konfrontiert zu werden, kann das schon frustrieren. Aber hey, immerhin kann man überhaupt speichern – das war zu Game-Boy-Zeiten ja keineswegs eine Selbstverständlichkeit.

Spiel's noch mal, Kong

Zu guter Letzt wollen wir noch den Sound loben, für den einerseits Kompositionen des legendären Videospiele-Komponisten David Wise aus Country für die schwächere Hardware neu arrangiert wurden. Andererseits finden sich aber auch völlig neue Stücke im Portfolio, was auch an dieser Stelle beweist, wie viel Extra-Mühe investiert wurde, um Donkey Kong Land zu einem eigenständigen Erlebnis zu machen; Mühe, die in den beiden Land-Fortsetzungen nicht mehr in diesem Ausmaß vorhanden war. Die waren beide zwar auch tolle Hüpf-Abenteuer, insgesamt aber deutlich näher an den Country-Gegenstücken dran und somit auf gewisse Weise weniger beindruckend. Wer den Game-Boy-Klassiker nachholen will, kann das übrigens vergleichsweise einfach tun: Er steht in der Virtual Console des Nintendo 3DS zum Download bereit. Für eine Handvoll Euros definitiv ein lohnender Blick in die Nintendo-Vergangenheit! ■ **Lukas Schmid**

Diesen Bildschirm bekommt man relativ oft zu Gesicht, denn Donkey Kong Land ist zwar keineswegs unfair gestaltet, aber definitiv eine ordentliche Herausforderung.

MEINUNG
Lukas Schmid

Nicht so ein Klassiker wie Country, aber viel mehr als nur Beiwerk

Tatsächlich war nach meiner frühen Kindheit als Sega-Kind Donkey Kong Land 2 meine erster intensiver Kontakt mit dem Affen-Clan, aber auch Teil 1, den ich später nachholte, habe ich in guter Erinnerung. Klar, an die Klasse des Country-Gegenstücks reicht der Titel nicht heran, aber dennoch ist beeindruckend, wie viel des Charmes auch im kleinen Format rüberkommt. Rareware hatte es einfach drauf!

Nicht nur das affige Duo darf sein Heldentalent beweisen, immer wieder nehmen wir auch auf den Rücken von Nashorn Rambi und Strauß Expresso Platz.

Schwimmabschnitte gehören in einem Donkey-Kong-Spiel natürlich fest dazu, ebenso wie allerlei versteckte Bananen, Münzen und andere fesche Collectibles.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2015
N-ZONE 2010
2000 N-ZONE

AUSGABE 01/2001

Mit dem Game Boy Advance und dem Gamecube hatten Nintendo-Jünger 2001 gleich zwei neue Konsolen zum Entgegenfiebern. Auch in der Pokémon-Zone gab es mal wieder so einiges zu berichten. So begeisterte der zweite Pokémon-Film die Fans genauso wie die Möglichkeit, sich zum ersten Mal ein Mew per Download zu schnappen. Die größte Aufmerksamkeit dürfte allerdings Pokémon Kristall gegolten haben, das am 14. Dezember 2000 in Japan erschien. Auch, wenn Hey you, Pikachu! in Europa nie das Licht der Welt erblicken sollte, ließ es die Herzen vieler Fans höher schlagen. Das war aber noch lange nicht alles. So wurde mit dem ETAINA zum ersten wie auch letzten Mal der "Oscar" für Video- und Computerspiele in Deutschland verliehen. Zum Ende des Jahres hat man sich auch bezüglich der Gewinnspiele nicht lumpen lassen. Da gab es neben Cheatmodulen und nützlichen Gadgets für den Game Boy Color beispielsweise eine limitierte Sammlerbox zu Zelda: Majora's Mask zu gewinnen. Der Gewinner ist auch heute noch zu beneiden! Sichtlich angetan zeigte sich die damalige N-ZONE-Redaktion vor allem in ihrem Import-Test zu Banjo-Tooie, dem bereits zweiten Ausflug des charmanten Bär-und-Vogel-Duos auf dem Nintendo 64. Ebenso waren Lizenzspiele damals noch nicht derart in Verruf geraten wie heutzutage, denn Spider-Man überzeugte, auch, wenn man in unseren Breitengraden nie in den Genuss des Spiels kommen durfte. Wer hätte aber gedacht, dass der seltene Strategie-Klassiker Ogre Battle 64 damals "nur" eine 75 erhielt?

POKÉMON KRISTALL

BANJO-TOOIE

SPIDER-MAN

AUSGABE 01/2011

Zehn Jahre später gab es jemand ganz besonderen zu zelebrieren, das bewies schon das in Gold gehaltene Cover. Super Mario feierte nämlich seinen 25. Geburtstag, was einmal mehr vor Augen führt, wie schnell die Zeit doch vergeht. Von der N-ZONE wurde das nicht nur mit einem edlen Cover, sondern auch mit einem saftigen Gewinnspiel gefeiert, in dem es eine rote Wii mit New Super Mario Bros. und der Jubiläums-Edition zu Super Mario All-Stars zu gewinnen gab. Das ist allerdings nicht zu verwechseln mit Super Mario 3D All-Stars, welches zum 35. Jubiläum veröffentlicht wurde! Noch mehr Lust machten die Most-Wanted für 2011, darunter dürften allen voran Zelda: Skyward Sword, das Remaster zu Zelda: Ocarina of Time für den 3DS sowie Kirby & das magische Garn den hohen Erwartungen gerecht geworden sein. Auch die Vorschau zu Kingdom Hearts Re:Coded hinterließ keinen allzu schlechten Eindruck und brachte etwas mehr Licht in das Schicksal des Schlüsselschwert-Besitzers. Den meisten Ruhm erhielt in dieser Ausgabe jedoch Donkey Kong Country Returns, das einen würdigen Nachfolger zu seinen Super-Nintendo-Vorgängern darstellte. Positiv überrascht war man aber auch vom Action-Adventure Disney Micky Epic. Wer hätte erahnen können, dass mit Golden Sun: Die dunkle Dämmerung das bis dato letzte Golden Sun eine exzellente Wertung von 87 abstauben würde? Außerdem amüsant: Die Diskussion über den wiederkehrenden 2D-Trend, der aus heutiger Sicht mit Blick auf einen großen Teil des Indie-Genres wohl klar entschieden sein dürfte.

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

DISNEY MICKY EPIC

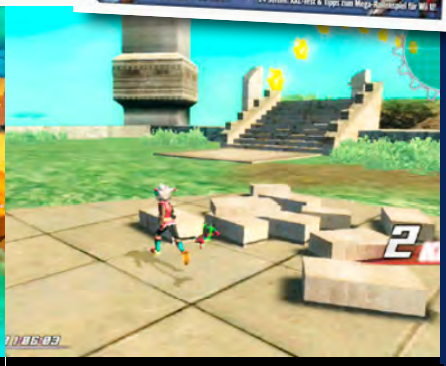
GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG

AUSGABE 01/2016

Das waren noch Zeiten, als die Switch unter dem Arbeitsnamen NX bekannt war! Aktuell war vor fünf Jahren die Wii U, die mit Zelda: Twilight Princess HD einen wunderschönen Port bekam. Auch der Nintendo 3DS konnte anscheinend nicht genug bekommen, denn Hyrule Warriors ließ nur noch wenige Monate auf sich warten, bevor Link und Kumpane das Schlachtfeld auf dem Handheld unsicher machten. Damit nicht genug: Mit Final Fantasy Explorers und den Ports der grandiosen PS1- und PS2-Klassiker Dragon Quest 7 und 8 standen drei weitere Perlen in den Startlöchern, wobei ersteres Spiel schlussendlich die Gemüter spaltete. Richtig krachen ließen es währenddessen Xenoblade Chronicles X und Mario & Luigi: Paper Jam Bros., die beide mit einer tollen Wertung von 87 abschnitten. Animal Crossing: Amiibo Festival hingegen war eher so lala und ließ die testende Redakteurin mit durchwachsener Stimmung zurück. Unterboten wurde das nur noch von Rodea: The Sky Soldier, das mit einer 25 einen Platz in der Hall of Shame verdient. Neben den gewohnten Tests und Vorschauen griff die N-ZONE-Redaktion vor fünf Jahren auch bei der Geschenksuche mit unzähligen Vorschlägen tatkräftig unter die Arme. Cloud aus Final Fantasy VII beehrte zudem die Smash-Riege, was den Recken Jahre nach der N64-Absenz doch noch auf eine Nintendo-Konsole brachte. Zu guter Letzt noch ein schöner Zeitreise-Fakt: In der Ausgabe von 01/2016 wurde auf Ausgabe 01/2001 und auf Ausgabe 01/2011 zurückgeblickt. Genauso so wie heute! Verrückte Welt.

XENOBLADE CHRONICLES

MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.



RODEA: THE SKY SOLDIER

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

IST CLOUD DIE ZUKUNFT?

Cloud-Gaming auf der Switch ist auch auf dem deutschen Markt angekommen. Spannende Gaming-Zukunft oder nur ein Nischenprodukt?

Was Nintendo im Heimatland Japan schon länger anbietet, gibt es mittlerweile auch bei uns: Spiele aus der Cloud auf die Switch streamen, die nicht mehr auf der Konsole selbst ausgeführt werden, sondern in irgendwelchen Rechenzentren. So wie also zum Beispiel auch bei Google Stadia, Microsoft xCloud und Playstation Now. Den Anfang machte hierzulande Ende Oktober das Actiongame Control, für die Zukunft ist bereits Hitman 3 als Cloud-Version angekündigt. Gerüchte um weitere Titel kursieren ebenfalls und die für die Umsetzung verantwortliche Firma namens Ubitus K.K. teilte bereits vor einiger Zeit in einer Pressemitteilung mit, man arbeite mit zahlreichen Entwicklern und Publishern zusammen. Kommt jetzt bald eine ganze Welle von großen AA- und AAA-Spielen auf uns zu, die der Switch bisher in den allermeisten Fällen verwehrt blieben?

Cloud eröffnet neue Möglichkeiten

Durchaus denkbar, zumindest, wenn man Ubitus Glauben schenkt. Gleichzeitig aber auch aus Sicht der Entwickler und Publisher durchaus sinnvoll, verfügt die Switch mit rund 70 Millionen verkauften Einheiten doch mittlerweile über eine gigantische potenzielle Zielgruppe. Diese Reichweite müssen PS5 und Xbox Series X/S erst einmal aufbauen. Cloud-Spiele haben zwar ihre ganz eigenen Tücken und Fallstricke, eröffnen aber eben auch ganz neue Möglichkeiten. Ein Cyberpunk 2077 auf der Switch? Klingt doch sehr verlockend, finde ich. Vor allem für Menschen wie mich, die (annähernd) ausschließlich auf der Nintendo-Konsole zocken und sich weder eine weitere Daddelkiste noch einen kostspieligen Gaming-PC anschaffen wollen. Was denkt ihr? Schreibt mir gerne eine **Mail mit dem Betreff „Kolumne“** an johannes.gehrling@computec.de!

Euer Johannes

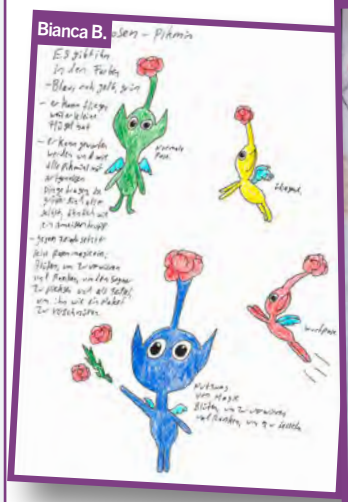
KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Glückwunsch an Sina-Sophie und Alexander für ihre neue Pikmin-Spezies und Danke an alle Teilnehmer – eure Kreativität ist immer wieder eine Freude! Anlässlich des Jahreswechsels lautet das neue Thema: Goodbye 2020! Ich würde gerne sehen, wie eure liebsten Nintendo-Helden ins neue Jahr hineinfeiern. Zu gewinnen gibt es ein Überraschungspaket – schließlich ist ja auch noch Weihnachten! Einsendeschluss ist **Sonntag, der 03. Januar 2021**. Fotos eurer Bilder schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder auf dem Postweg. Viel Spaß!

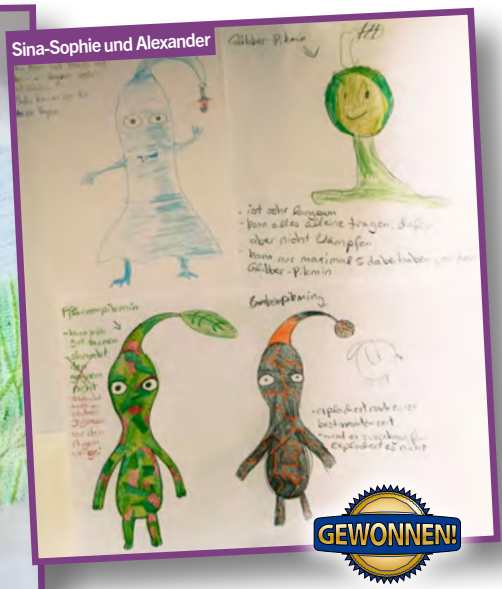
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Bianca B.



Daniel K.

Sina-Sophie und Alexander



GEWONNEN!

Otto K.

Angela S.

Julian W.

JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, Retro und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!

Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, Youtube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf Youtube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals ...

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebste Nostalgiegenossinnen und -genossen, ich begrüße euch sehr herzlich zu einer weiteren Ausgabe von Hach ja, damals ...! Während ich diese Zeilen Mitte November in die Tasten meines neuen Laptops tippe, alleine zu Hause, denn wir befinden uns gerade in der zweiten Woche des zweiten Lockdowns, schweift mein Blick gelegentlich aus dem Fenster. Der Himmel ist grau, die Welt düster und zunehmend trist, die Wetter-App verkündet gerade einmal fünf Grad. Eigentlich nicht gerade sonderlich stimmungsaufhellend. Und doch genieße ich genau diesen Moment, weil ich meine Gedanken schweifen lasse und mein Verstand driftet ab zu alten Erinnerungen – Nostalgie! Damit es euch gleich genauso geht und ihr diesen schwierigen Zeiten zumindest gedanklich für einen Moment entfliehen könnt, wünsche ich euch viel Spaß mit den zwei Beiträgen, die noch vor euch liegen, und zwar von Julian und David. Viel Spaß!

Hallo Johannes!
Die guten alten Zeiten: Eine Konsole, vier Controller, vier Freunde, Chips, Cola und eine ganze Nacht voller Lachen und Spaß. In diesem Beitrag möchte ich gerne über etwas reden, das ich in der heutigen Zeit leider sehr vermisse und ein Gefühl, welches ich bis heute leider nicht wieder erlebt habe, nämlich die guten alten Couch-Koop/Versus-Abende. Die heutige Zeit ist sehr geprägt vom Internet, den Servern, den Onlinespielen und langsam rücken die lokalen Multiplayerspiele immer mehr in den Hintergrund. Natürlich gibt es immer noch viele Entwickler, denen es genauso wichtig wie mir ist, dass diese Zeit nicht ausstirbt und die Abende mit den Freunden auf dem gemeinsamen Sofa weiterleben. Jedoch ist es für mich leider nicht mehr dasselbe wie früher. Damals habe ich meine Freunde eingeladen, den Gamecube eingesteckt, alle Controller eingestöpselt und los ging der Spaß. Spiele wie Phantasy Star Online 1+2 haben mich damals sehr geprägt. Selten hat mich ein Spiel so gefesselt! Eine Klasse ausgesucht, das Aussehen angepasst und schon ging es los mit allen vier Freunden im Splitscreen in der virtuellen Welt des Rollenspiels. Gemeinsam wurden Monster und Bosse besiegt, gemeinsam aufgelevelt und gelootet. Und das die ganze Nacht, bis die Sonne wieder aufging. Wir hatten den Spaß unseres Lebens. Das Gefühl einer Gemeinschaft und sich gemeinsam abzusprechen, wer am besten für was verantwortlich ist, welche Strategien angewendet werden – dieses Spiel wurde einfach nie langweilig! Es gab einfach so viel zu entdecken. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade, die unendlichen Waffen, das Aufleveln, die neuen Monster. Ich weiß, dass es viele solcher Rollenspiele in der heutigen Zeit gibt; jedoch gab es nie wieder ein Spiel, das man so gut gemeinsam an einer Konsole zocken konnte! Ein absoluter Traum und bis heute mein Lieblingsrollenspiel. Danach wurde die Disc ausgeworfen, Kirby Air Ride eingelegt und eine Runde über die Strecken gedüst. Es gab nicht wirklich viele Pisten, aber das war völlig egal, wir hatten einfach Spaß! Heutzutage will man immer mehr und ist nie zufrieden, Spiele sind geprägt von Season Passes, DLCs und Co. Damals hat man sich einfach an dem erfreut, was das Spiel zu bieten hatte. Die Strecken haben Spaß gemacht, der Tabletop-Modus aus der Sicht von oben war eine nette Abwechslung, aber das absolute Highlight war City Trial. Du hattest eine gewisse Zeit, um durch die Stadt zu fliegen und andere Fahrzeuge zu finden, die eventuell effektiver waren oder sich einfach besser für dich steuern ließen. Dabei wurden kleine Boosts eingesammelt, die dich verstärkt haben. Auch wenn es nur eine kleine Open-World-Map war, gab es einiges zu entdecken. Am Ende der Runde musste man dann mit seinem aufgemotzten Fahrzeug eine Mission abschließen, wie zum Beispiel auf einer geraden Strecke als Erster das Ziel zu erreichen, so lange wie möglich in der Luft zu bleiben, eine hohe Punktzahl zu erhalten und vieles andere. Dabei waren dann natürlich sowohl die Boosts entscheidend als auch die Fahrzeuge, die alle unterschiedliche Attribute hatten. Manchmal habe ich auch einfach den City-Trial-Modus mit meinen Freunden ohne Zeit gespielt (sozusagen einfach die Stadt erkunden ohne Stress) und wir haben den größten Blödsinn veranstaltet. Sei es Verstecken spielen und die anderen müssen einen finden, Fangen spielen oder einfach die verschiedenen Orte zu entdecken. Achja ... Kirby Air Ride war einfach ein tolles Multiplayer Spiel! Dann gab es da noch Animal Crossing. Ich sah es damals im Regal stehen im EB Games (heute Gamestop) und habe mich sofort verliebt! Ich konnte keine Videos anschauen oder anderweitig Infos erhalten, da damals noch nicht jeder Internet hatte und es sowas wie Youtube noch nicht gab. Ich wusste einfach, ich muss das Spiel ha-

ben, und habe es bis heute nicht bereut. Das Game muss man einfach erlebt haben. Auch wenn es eigentlich kein Multiplayergame ist, habe ich es nächtelang mit meinen Freunden gespielt. Dabei hat jeder sein eigenes Haus in unserem Dorf bekommen und dann haben wir uns abgewechselt. Es gab einfach immer so viel zu entdecken: Die unterschiedlichen Persönlichkeiten der Tierbewohner, die Aktivitäten wie Fische oder Insekten zu fangen, das Gestalten deines Hauses, die unterschiedlichen Ereignisse wie Weihnachten, Silvester, Angelturniere, Flohmärkte etc. Dabei haben wir uns gegenseitig auch immer mit Geld unterstützt, falls jemand etwas brauchte, um das Haus zu bezahlen oder sich Möbel zu leisten, man hat sich kleine Geschenke gemacht und sich diese gegenseitig per Brief geschickt, Sachen gesammelt, die dem anderen eventuell gefallen könnten, Designs beim Schneider für Klamotten und Regenschirme erstellt und Freunden präsentiert oder auch mal Blödsinn für die Allgemeinheit an das schwarze Brett geschrieben. So haben wir uns eine kleine virtuelle Familie in einem virtuellen Dorf aufgebaut. Man sieht also, es müssen auch nicht immer Spiele sein, die man im Multiplayer spielen kann. Auch so kann man gemeinsam mit seinen Freunden Spaß haben. Das waren jetzt drei sehr unterschiedliche Spiele, die aber zeigen, wie viel Spaß es machen kann, gemeinsam mit seinen Freunden auf dem Sofa zu zocken. Ich bin einfach kein großer Fan von Onlinespielen, werde ich auch nie sein. Ich möchte meine Freunde an meiner Seite haben und gemeinsam in einem Raum mit ihnen spielen. Sowas sollte einfach bewahrt werden, denn dieses Gefühl, diese gemeinsame Nostalgie haben mich sehr geprägt und sind in meinen Augen wichtig für alle. Gesellschaft ist heutzutage für viele ein Fremdwort geworden. Man arbeitet, kommt nach Hause, isst, zockt online, da der Weg zu einem Freund oder Freundin zu mühselig geworden ist oder die Zeit dafür nicht da ist. Ich möchte mit meinem Beitrag einfach nochmal daran erinnern, wie toll es damals doch war und vielleicht schwelgen einige Leser ja jetzt doch nochmal in Erinnerungen und finden wieder mehr zu den eigenen Freunden. Der nächste Zockerabend wartet auf euch!

Julian Latsch

JOHANNES: Lieber Julian, ich danke dir sehr herzlich für deinen Beitrag. Und ich verstehe dich sehr gut. Der Blick auf meine eigene Vergangenheit, also vor allem Kindheit und auch noch frühe Jugend, sieht ähnlich aus. Gemeinsames Zocken vorm Fernseher hat für mich schon immer dazu gehört; und das tut es heute auch noch. Vor allem Games wie Mario Kart, Super Smash Bros., Mario Party und Co. spiele ich trotz vorhandener Online-Modi im Multiplayer in erster Linie noch immer lokal. Wobei ich besonders dieses Jahr doch auch sehr froh über die Möglichkeit bin, online miteinander zu zocken. In Verbindung mit einem Videocall und Headsets wird daraus trotz räumlicher Trennung ein sehr soziales Erlebnis. Am meisten Spaß macht aber trotzdem das gemeinsame Spielen, wenn alle wirklich zusammen sind, wie du auch sagst. Wir Menschen sind einfach sehr soziale Wesen. Wenn ich mir da die Switch anschaue, bin ich guter Dinge, dass uns entsprechende Spiele auch weiterhin zahlreich zur Verfügung stehen werden. Typisch Nintendo eben. Auf anderen Plattformen allerdings sieht das durchaus etwas anders aus.

Hey Johannes! Smartphone, Internet, Online-Gaming … alles Dinge, die natürlich auch für mich das Leben durchaus einfacher und bequemer gestalten machen. Die Kids heutzutage kennen es eben nur noch so. Ist letztendlich nicht schlimm, unsere Kindheit war ja ebenfalls anders als die unserer Eltern. Und dennoch erinnere ich mich gerne zurück, beispielsweise an den Tag, als ich mir meinen Game Boy Advance gekauft habe. Ich habe ewig lange mein Taschengeld gespart, zusammen mit meinem Bruder, damit wir beide uns einen Game Boy Advance kaufen konnten. Den Classic hatten wir beide und den Color quasi übersprungen. Nach etlichen qualvollen Monaten hatten wir das Geld zusammen und der große Tag rückte immer näher. Wir packten also unser gesammeltes Geld, das nicht nur aus Scheinen, sondern auch aus etlichen Münzen bestand, in eine Tüte und fuhren los. Alle Geschäfte waren ausverkauft. Nu "Alpha Tecc" hatte tatsächlich noch welche auf Lager. Also ging es spätabends noch los: Familienausflug zum neuen Game Boy quasi. Dort angekommen, stellten wir fest, dass es nur noch einen in Lila und einen in Rosa gab. Doch das war uns total egal. Ich nahm Lila und mein Bruder Rosa, die Farben waren totale Nebensache für uns. Immerhin wollten wir einfach nur zocken! Unsere Eltern spendierten uns beiden tatsächlich jeweils noch ein Spiel. Mario Kart: Super Circuit und, da wir im Dunkeln auch spielen wollten und der Advance keine Beleuchtung hatte, noch ein Travel-Kit mit Lampe und allem dazu. Absolut spitze! Ich erinnere mich noch ganz genau daran, als wäre es erst vor zwei oder drei Wochen gewesen. Kaum beim Auto angelangt, rissen wir schon alles auf, steckten die Spiele ein, die Lampen an die Game Boys und zockten, was das Zeug hielt. Es sind solche Erinnerungen, die mich einfach immer wieder daran erinnern, wieso ich Nintendo so mag. Ich verbinde damit einfach sehr viele tolle Momente meiner Kindheit. Liebe Grüße,

David Lahm

JOHANNES: Lieber David, auch dir ein herzliches Dankeschön für deinen wunderbaren Beitrag! Wie schon bei Julian im vorherigen Beitrag erkenne ich mich in vielen deiner Worte wieder. Auch bei meiner eigenen Kindheit sind viele meiner Spiele-Erinnerungen mit meinem Bruder verbunden. Der ist ein paar Jahre jünger als ich, irgendwann aber war auch er alt genug zum Zocken. Den normalen Game Boy Advance hatte damals lediglich ich zeitnah zum Release. Zwei Jahre später kam der absolut geniale Game Boy Advance SP auf den Markt und mein Bruder und ich holten uns den Handheld beide am gleichen Tag. Zuvor fieberten wir dem großen Kauf natürlich schon ewig entgegen – wie auch bei dir also! Hach ja. Es waren schöne Zeiten …

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

RETRO-GEWINNSPIEL ZU SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Vor zwei Ausgaben starteten wir ein Gewinnspiel anlässlich der Veröffentlichung von Super Mario 3D All-Stars. Nach unzähligen Teilnahmen steht die Gewinnerin fest!

Wie heißt der berühmte Nintendo-Komponist, der unter anderem für die Musik des Nintendo-64-Klassikers Super Mario 64 verantwortlich zeichnet? Das wollten wir vor zwei Monaten in der N-ZONE-Ausgabe 11/2020 von euch wissen, als wir anlässlich der Veröffentlichung von Super Mario 3D All-Stars eine nigelnagelneue Nintendo Switch inklusive dem Mario-Trio-Switch-Spiel verlosten. Zwar veranstalten wir schon immer viele Gewinnspiele, manchmal sogar mehrere in nur einer einzigen Ausgabe. So auch in der 11/2020, als zeitgleich noch zwei weitere Verlosungen im Heft waren. So viele Teilnehmer wie beim Mario-3D-Allstars-Gewinnspiel haben wir aber vermutlich noch nie gesehen. Ihr habt den Posteingang von Johannes regelrecht geflutet, sodass er eine ganze Zeit lang jeden Arbeitstag damit begann, Unmengen an Mails zu sortieren. Wow! Gewinnen konnte aber nur eine Person und das war in diesem Fall **Martina aus Berlin**. Das Paket mit der Switch und dem Spiel sollte zwischenzeitlich bei dir eingetroffen sein. Wir wünschen dir ganz viel Spaß damit! Außerdem danken wir Nintendo für die freundliche Bereitstellung der Preise. Ach ja, fehlt noch die Auflösung. Natürlich handelt es sich um niemand geringeren als den unter Nintendo-Fans wohlbekannten Komponisten **Koji Kondo**!

REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG TEIL 1: POKÉMON

Wie im Editorial erwähnt, haben wir in den Verlagsräumen ein wenig auf- und umgeräumt. Dabei fielen uns einige Schätze in die Hände, einen Teil davon möchten wir verlosen. Den Anfang macht ein Pokémon-Autogrammkarton mit den Maßen 24 cm x 27 cm (in Japan ist es üblich, Unterschriften und Zeichnungen in diesem sogenannten Shikishi-Format zu präsentieren). Wir erhielten das Andenken bei einem Event zu Pokémon X und Y, deshalb lacht euch auch ein handgezeichnetes Fynx im Eck an! Die Signaturen stammen von Junichi Masuda, der Musik für die Serie komponiert und Pokémon entwirft, und von Hironobu Yoshida, der als Illustrator und Designer ebenfalls viele Taschenmonster gestaltet. Auf der Rückseite des Kartons war anscheinend etwas angeklebt, doch ihr wollt den Karton ja sicher ohnehin mit den Autogrammen nach vorne präsentieren – ansonsten ist das Kleinod unbeschädigt. Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Pokémon-Autogramme“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird ausgelost, Einsendeschluss ist der 03. Januar 2021. Viel Glück!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wurden wir im Vormonat noch geradezu überflutet mit Teilnahmen am Cover-Raten, ließ die Mailfülle diesmal etwas nach – aber nur etwas! Wieder erhielten wir in den vergangenen vier Wochen nämlich viele korrekte Einsendungen mit der richtigen Antwort. Aber welches Spiel war letztes Mal eigentlich gesucht? Nun, wie viele von euch erkannt haben, handelt es sich um ein Taschenmonster-Spiel der Pokémon-Hauptreihe, erschienen für den Nintendo DS vor mittlerweile bereits über zwölf Jahren. Kinder, wie die Zeit vergeht! Was war's denn nun? Pokémon Platin-Edition war die richtige Antwort! **Sindy Berude** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen Teilnehmern für die rege Teilnahme! Neben **Sindy** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Raphael Blessau, Andi Hammerl, Ines Müller, Kronos St., Conn T., Katja S., Johannes Walther, Susanne O., David Jager, Dominik Walser, Florian Fischer, Stefan F., Sven Saupe, René Fischermann, Christopher Kühn, Cara Peschl, Werner Linzmeier, Stefan Stelzer, Maurice Melzer, Pascal Fesenbeck, Roman Mildner, Andreas Wallugschnig, Elvis Allert, Volker, Mika Walter, Christoph Gratzer, Theo Zimmermann, Chiara Aigner, Marcel Schichtel, Daniel Sonnenschein, Sara-Lena Baldus, Maximilian Franke, Elias Neuberger, Nils Bülter, Angela Schloßnagel, Julia, Dexter Schloßnagel, Amir-Oliver Tabba, André, Tobias und Julia Pflug, Kacper K. und Jerzy Kubis.

Schickt uns eure Antwort bis zum **03. Januar 2021** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Wegen der Kälte mit Mütze und Handschuh: Johannes.

• In der letztmonatigen Ausgabe sind und größere Fehler oder Ungereimtheiten zum Glück wieder einmal erspart geblieben – puh, was für ein Glück! Zumindest, wenn man euren Einsendungen zum Bockmist des Monats glauben darf, denn dabei handelt es sich diesmal ausschließlich um Hinweise auf Schreibfehler, Vertipper und Ähnliches. So wie zum Beispiel auf Seite 22 bei Johannes' Special zu Mario Kart Live: Home Circuit, dem AR-Mario-Kart für die Switch. In der Bildunterschrift eines Fotos schreibt es dort nämlich: "Zumindest uns fiel beim ersten Auspacken sofort auf, dass das Kart in Wirklickeit deutlich keiner ist, als man vorher vermutet." Gleich zwei Patzer also, "Wirklickeit" statt Wirklichkeit sowie "keiner" statt kleiner. Aufgefallen ist das gleich drei aufmerksamen Lesern, nämlich Konstantin, Florian Fischer sowie Namensvetter Johannes Albers. Herzlichen Dank euch Dreien gleichermaßen fürs Mitteilen!

• Auch Lukas hat sich einen Patzer erlaubt und zwar auf Seite 45 bei seinem Test zu Control Ultimate Edition: Cloud Version, dem ersten Streaming-Game für die Switch, das in Deutschland verfügbar ist. Hier schreibt er: "(…) kann man Control so lange spielen, wie mab möchte (…)". Natürlich sollte es an dieser Stelle "man" heißen. Vielen Dank an Andi Hammerl für die Aufmerksamkeit!

• Wir springen zur Seite 91 und damit in die Community-Rubrik Interaktiv, genau genommen zum Bockmist des Monats der letzten Ausgabe. Bockmist-Inception also mal wieder! Hier ist nämlich im letzten Heft die Rede gewesen von einem gewissen "Andi Hammerls". Nein, das ist nicht der geheime böse Doppelgänger von unserem Stammleser Andi, sondern einfach nur ein Tippfehler und ein "s" zu viel am Ende seines Namens. Und aufgefallen ist das wem? Natürlich Andi selbst, danke!

• Den Abschluss bildet nochmal Lukas mit einem Vertipper auf Seite 96 beim Finale (Thema des Monats). An dieser Stelle schreibt er in Zeile 26 "Swich" statt Switch, hat also ein "t" beim Namen der Nintendo-Konsole vergessen, wie unserem aufmerksamen Leser Alessandro auffiel. Vielen Dank dir fürs Bemerken und Mitteilen!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unsere Leserin Sandy Frobieter zeigt noch einmal ihr Gaming-Zimmer, bevor der Raum im nächsten Jahr neuen Zwecken dienlich sein wird. Übers Zocken hat sie, unter anderem, ihren Mann kennengelernt. Gaming verbindet eben!

COMMUNITY

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Unser Hobby Gaming kann Menschen untereinander verbinden. Ich zum Beispiel bin schon fast von Anfang an in der schönen Facebook-Community vom lieben Andi Hammerl ein Stammmitglied, den „Children of WiFi“. Dort habe ich über die Jahre sehr tolle Freundschaften geschlossen. Darunter fällt die liebe She-Ra, wobei wir auch abseits unseres Hobbies über alles reden können. Dank ihrer Verkupplung habe ich letzten Endes den Mann meiner Träume kennengelernt, meinen „Retro-Martin“. Ich kann gar nicht in Worte fassen, wie glücklich ich bin! Anfang April 2021 kommt außerdem unser gemeinsamer Player Nummer drei zur Welt. Daher sende ich euch die letzten Fotos von meinem alten Gaming-Room zu, denn dieser muss für unsere gemeinsame Zukunft in seiner alten Form weichen. Mein zukünftiger Raum wird kleiner, aber das ist mir egal: Das, was ich jetzt habe, ist unbezahlbar. Liebe Grüße und macht weiter so,

Sandy Frobieter

N-ZONE: Liebe Sandy, ein herzliches Dankeschön für deinen Beitrag und die Bilder. Kaum zu glauben, wie manchmal eines zum anderen führt. Oder? Es ist wahnsinnig spannend, solche Kausalketten nachzuvollziehen wie in deinem Fall. Wenn man das Ganze etwas verkürzen und vereinfachen möchte, könnte man sagen, euer Kind geht im Endeffekt auf Videospiele zurück. Das ist doch ein wunderbarer Ausdruck des immens sozialen Aspekts, der Gaming innewohnt. Von wegen Gamer sind Einzelgänger und unsozial – das genaue Gegenteil ist der Fall! Auch Messen wie die Gamescom sind ein gutes Beispiel dafür oder die Communities von Streamern und Let's Playern. In eurem Fall war es eben eine Facebook-Community, eine tolle Geschichte. :-)

KÜNSTLERISCH

Hallo Johannes,
ich freue mich jeden Monat, wenn unsere abonnierte N-ZONE ankommt. Witzig ist, dass man sich dann erst mal mit

Mann und Kind darum rangelt, wer als erstes mit Lesen dran ist. Wir sind ja schon eine kleine verrückte Familie: So habe ich meine kreative Art nun teilweise an meinem Sohn Sasuke ausgelassen. Die Schultüte mit Yoshi kennt ihr ja schon von meinen Mann Renke, denn ihr habt das Foto vor längerer Zeit abgedruckt. Zusätzlich habe ich auch seine Hausschuhe für den Kindergarten damals und jetzt für die Schule gestaltet. Man muss sie ja schließlich unter den Massen schnell wiederfinden können. Ich dachte, ich teile die mal mit euch. Liebe Grüße, eure

Steffi Kuiper

N-ZONE: Liebe Steffi, auch dir vielen lieben Dank für deinen Beitrag und die Fotos. Ja, an die schöne Yoshi-Schultüte erinnern wir uns, genauso wie an viele weitere Beiträge deiner Familie. Die Hausschuhe für den Kindergarten reihen sich da ganz hervorragend ein, was Kreativität und Originalität angeht – super! :-) Wer wohl diese Ausgabe von euch zuerst liest und somit den Abdruck dieses jüngsten Leserbriefes samt Bildern als erstes sieht?

POKÉMON

Hallo Johannes,
wir haben eure Zeitschrift seit einiger Zeit abonniert. Der freundliche Schreibstil gefällt uns sehr. Als Pokémon-Spielerin der ersten Generation (Pokémon Rote Edition) habe ich auch die neue Erweiterung Pokémon Schwert & Schild: Die Schneelande der Krone gespielt. Meine Tochter Nina (sieben Jahre alt) hat mit Begeisterung zugesehen und ein Bild vom König der reichen Ernte gemalt. Die Lieblingsspeise vom Ross, die Karotten, sind natürlich mit dabei. Dieses Bild wollte sie unbedingt an das Team der N-ZONE schicken. :-) Macht weiter so! Liebe Grüße,

Alex Müller und Tochter Nina

JOHANNES: Liebe Alex, liebe Nina, euch beiden ein herzliches Dankeschön für den Leserbrief sowie die Zeichnung. Hoffentlich hattet ihr nicht nur mit dem neuen Pokémon-DLC ganz viel Spaß, sondern auch mit dem großen sechsseitigen Test in der letzten N-ZONE-Ausgabe. Schön, dass ihr die Abenteuer der Erweiterung gemeinsam erlebt habt. :-)

OLDSCHOOL

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich lese und kaufe eure Zeitschrift nun schon seit sehr vielen Jahren. Endlich ist der Tag gekommen, an dem ein Thema einmal aufgegriffen wird, das mir sehr am Herzen liegt. Ich wurde kürzlich 40 Jahre alt und bin somit ein Kind der 80er-Jahre. Da ich aber damals eben sehr jung war, blieb es mir leider verwehrt, von dieser Zeit so richtig zu profitieren, was den Spielekauf angeht. Ich hatte zwar jeweils zur Veröffentlichung von meinen Eltern ein NES beziehungsweise SNES bekommen, aber die Spiele waren im Nachhinein schon sehr teuer. Über die Jahre hinweg habe ich aber eine Sammlung älterer Spiele aufgebaut. Durch Freunde oder eben Auktionsplattformen. Ich darf heute in Summe doch „einige“ NES- und SNES-Titel mein Eigen nennen, doch sind viele Titel leider nur als Modul bei mir im Schrank. Zudem habe ich bis heute gerade im Bereich Nintendo die Sammlung sehr erweitert. NES-Mini, SNES-Mini und vor allem die Nintendo-Switch. Bei der Switch (Gott sei Dank kann ich mir das heute erlauben) verfüge ich mittlerweile über etwa 60 physische Spiele. Für mich sind physische Spiele, die im Schrank stehen, meine größte Freude und das A und O einer richtigen Sammlung. Ich will die Dinge anfassen können. Auch Spiele von Super Rare Games, Strictly Limited Games oder Limited Run Games gehören meiner Sammlung an. Sollte heute ein NES oder SNES noch einmal neu aufgelegt werden, so gibt es Pro und Contra zugleich. Es dürften zum Beispiel viele alte Spiele nicht mehr neu aufgelegt werden, da manche der heutigen Spieletitel sonst massiv an Wert verlieren würden. Ich bin mir sehr sicher, dass dann auch das Zeitalter der Sammler in diesem Bereich beendet oder nicht mehr von langer Dauer wäre. Meiner Meinung nach

Steffi Kuiper hat diese wunderhübschen Nintendo-Schuhe für Sohn Sasuke selbst entworfen. Hut ab vor deinem Einsatz!

N-ZONE-Leserin Alex Müller ist großer Pokémon-Fan, Tochter Nina hat beim Zocken zugeschaut und uns dieses Bild vom König der Schneelande geschickt!

sollte man hier die alten Zeiten ruhen lassen, wobei ich zugeben muss, wären NES- und SNES-Konsolen inklusive der Spiele so wie in den 80ern wieder in den Verkaufsregalen verfügbar, ich würde sie ohne Wenn und Aber anschaffen. Zudem gibt der aktuelle Trend Nintendo recht. Die Verkaufszahlen jagen einen Rekord nach dem anderen, warum also etwas ändern. Wie heißt es so schön: "Never change a running system". Ein gutes Pro-Beispiel jedoch ist mein Patenkind. Er wird in Kürze sechs Jahre alt und wenn er bei mir zu Besuch ist, will er natürlich in mein Gaming-Zimmer. Wenn ich ihm einen Spieletitel auf der Switch einlege (egal, ob Mario Kart 8 Deluxe, Super Mario oder andere Spiele, die für sein Alter geeignet sind), spielt er sehr gerne, verliert aber nach 30 Minuten schon das Interesse. Wenn ich ihm aber auf der alten NES von meinen Spielen, die ich habe, Games wie Excitebike oder Duck Tales 2 einlege, bekomme ich ihn nicht mehr weg von der Konsole. Ich habe ihn mal gefragt, was ihm daran so sehr gefällt, und seine Antwort hat mich sprichwörtlich „aus den Latschen kippen“ lassen: „Das ist einfach und ich verstehe das!“ Mein Vorschlag für die Zukunft: Was man machen könnte, wäre die heutigen Spiele der Switch etwas aufzuwerten. Wenn man überlegt, was die Spiele heute zum Teil kosten, kommt es auf drei, vier Euro mehr auch nicht mehr an. Man könnte doch das Alte mit dem Modernen verbinden. Die heutigen physischen Spiele mal wieder in eine ordentliche Pappverpackung mit Inlay packen und eine Spielanleitung in gedruckter Form dazu und schon wertet das es meiner Meinung nach auf. Gerade bei den heutigen Umweltthemen wie Plastikmüll oder Verpackungen verstehe ich das nicht vorhandene Umdenken zurück zu diesen Verpackungen gleich überhaupt nicht. Klar ist, dass bei einer solchen Verpackung in den Regalen der Platz mitunter wieder etwas enger wird. Aber mal ehrlich, es kommt der Tag, da sollte ich mich vom Massenmarkt abheben können. Denn der Gamingbereich wächst und wächst und wächst. Hoffentlich wird der Markt nicht irgendwann übersäuert gerade in der heutigen Handy-Generation. Herzliche Grüße, euer

Matthias Roth

N-ZONE: Hallo Matthias und auch dir ein herzliches Dankeschön für deinen interessanten und durchdachten Beitrag! Kurz zum Verständnis: Dieser Beitrag ist eine Antwort auf eine Kolumne in der N-ZONE, bei der wir der Frage nachgingen, ob Nintendo nicht selbst einfach die alten Konsolen und Spiele wieder ganz klassisch auf den Markt bringen könnte. Nun aber zurück zu den Ausführungen von Matthias, da wäre zum Beispiel der Aspekt der Retro-Sammler. Du meinst, diese Szene würde zugrundegehen, wenn Nintendo alte Games und Konsolen tatsächlich einfach selbst neu veröffentlichen würde. Das stimmt natürlich. Allerdings stellt sich die Frage, ob das für das Unternehmen relevant ist? Denn an Umsätzen im Retro-Sammlerbereich verdient Nintendo, genauso wie alle anderen Spielefirmen natürlich auch, aktuell überhaupt nicht mit. Hier könnten sich Big N und Co. also einen gänzlichen neuen Markt erschließen, der aktuell für diese Firmen noch völlig brach liegt. Andererseits stellt sich aber auch die Frage, ob Umsätze in die-

Erneut hat sich unser treuer Leser Ewald Hojesky bei uns gemeldet. Er präsentiert: Weitere Buttons und Selbstgemachtes im Nintendo-Stil auf seiner Umhängetasche!

ser Sparte so hoch wären, dass man den sicher unvermeidlich aufkommenden Zorn vieler Sammler, die ja auch Nintendo-Fans sind, in Kauf nehmen würde. Jedes Unternehmen ist um einen guten Ruf bemüht und Nintendo wohl noch mehr als andere – einfach, weil die Japaner mit ihrem gemeinhin anerkannten familienfreundlichen Bild einfach noch mehr zu verlieren haben. Allein schon deswegen wird sich Nintendo wohl hüten, alte Konsolen und Spiele einfach neu in den Handel zu bringen. Du schlägst dann ja selbst gleich auch noch eine Art Kompromiss vor, lieber Matthias, nämlich eine Aufwertung von physischen Spielen für aktuelle Konsolen. Das ist natürlich, vor allem für Sammler, eine verheißungsvolle Vorstellung, wird aber wohl kaum so passieren. Dazu ist der Trend hin zum Digitalen (und mittlerweile selbst bei Nintendo hin zum Streaming) einfach zu stark, sodass wir eher irgendwann mit dem kompletten Verschwinden von physischen Spielen rechnen sollten als mit einer Rückbesinnung auf alte Werte. Oder zumindest werden Spiele auf Disc oder Cartridge irgendwann wohl eher nur noch eine kleine Nische sein, so wie es beispielsweise bei Musik schon heute der Fall ist. Die Masse streamt und wenige Musikliebhaber kaufen Platten. Ähnlich könnte es bei Games kommen. Generell muss man einfach feststellen, dass Medien aller Art, seien das Musik, Filme oder eben Spiele, eine Großteils digitale Zukunft vor sich haben beziehungsweise teils schon in dieser Zukunft angekommen sind.

FITNESS

Hallo Johannes,
für mich ist Nintendo tatsächlich der Anbieter von Konsolen, der besonders und führend heraussticht, was das Thema Fitness angeht. Gerade die Verbindung mit den Bewegunssensoren der Joy-Cons ist ein herausragender Vorteil verglichen mit anderen Anbietern und ermöglicht Features, die richtigen Fitness-Spaß auf die Nintendo Switch bringen. Bestes Beispiel: Ring Fit Adventure, das ich eher am Wochenende oder an Tagen, an denen ich etwas mehr Zeit habe, spiele; auch, wenn man ja tatsächlich einzelne Fitness-Übungen damit machen kann. Ein Einblick in meinen Tagesablauf, der beginnt nämlich mit Nintendo-Fitness. Und zwar jeden Morgen Yoga mit einem „Game“ namens Yoga Master aus dem eShop. Das hat mich tatsächlich dazu gebracht, wieder mit Yoga zu beginnen, nachdem ich lange Zeit Einzelunterricht hatte und im Studio war. Es ist einfach praktisch, den Yoga-Lehrer auf der Switch zu haben, und da ich lange Zeit Unterricht hatte, kann ich schon beurteilen, dass Yoga Master wirklich nah an die Praxis im Studio herankommt. Für mich einfach perfekt, den Tag zu beginnen, und über die Nutzung der Joy-Cons auch Feedback zu bekommen, wenn ich etwas falsch mache oder besser machen kann. Und im Anschluss geht es dann morgens mit Jump Rope Challenge weiter, um noch etwas auszupowern, bevor es unter die Dusche geht. Ich denke, so viel und so viel unterschiedliche Fitness bietet kein anderer Anbieter. Ich würde mir so etwas wie die 51 klassischen Spiele als Fitness-Games-Sammlung wünschen, bei der es eine Sammlung von Übungen wie Jump Rope Challenge gibt, und wo man sich aus verschiedenen Übungen ein persönliches Training zusammenstellen kann. Und das abseits der Ring-Fit-Anwendung, gerne aber mit Joy-Con-Nutzung und optionaler Ring-Fit-Anbindung für alle diejenigen, die Ring Fit Adventure haben. Ich bin froh, dass Nintendo schon dafür sorgt, dass man von der Couch oder dem Gaming-Stuhl aufsteht und was für seine Fitness macht. Viele Grüße aus Berlin,

Joachim Heng

JOHANNES: Lieber Joachim, ich danke dir vielmals für deinen interessanten Leserbrief! Da sprichst du nämlich über ein Thema, das nicht nur generell interessant ist, sondern auch für mich persönlich wirklich sehr spannend. Was die meisten N-ZONE-Leserinnen und -Leser vermutlich nicht wissen: ich mache ziemlich viel Sport. Normalerweise vor allem Kraftsport im Fitnessstudio, wobei das dieses Jahr immer wieder durch häusliches Training ersetzt wurde aufgrund der Lockdowns in der Pandemie. Aber ich mag auch Joggen, Wandern und Co. Allein schon deswegen freue ich mich sehr, dass Nintendo auch in diesem Bereich umtriebig ist und, wie du schon sagst, seine Fans dazu animiert, aktiv zu werden. Im Falle von Jump Rope Challenge sogar ohne Extrakosten und bei Ring Fit Adventure tatsächlich ziemlich anspruchsvoll. Diese Gamification von sportlicher Betätigung ist super und sehr motivierend! Dafür bist du mit deiner täglichen Sportroutine ja wirklich das allerbeste Beispiel. :-)

Janichii Janine Erdem findet Prinzessin Zelda aus der Ära des Helden der Zeit besonders toll und hat sie beim Spielen ihrer Okarina ertappt. Wunderschön!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

WIR MACHEN UNS 2021, WIE ES UNS GEFÄLLT!

In Sachen Ankündigungen sieht das Nintendo-Jahr 2021 noch sehr mau aus, wie üblich geht es da wohl erst im Februar richtig los. Darum denken wir uns 2021 einfach mal aus!

LUKAS: Wenn der Berg nicht zum Propheten kommt, muss der Berg eben zum Propheten kommen – oder so, lieber Johannes. Ich fange an, ein fiktives Nintendo-Jahr 2021 zu spinnen, und du setzt dann bitte einfach fort! Januar: Nintendo kündigt keine neuen Spiele an. Noch vor den Drei Königen gibt's aber eine Partner Direct. Während der werden The Witcher 1+2 für Switch bestätigt und sofort veröffentlicht. Im Februar kommt Super Mario 3D World + Bowser's Fury, zudem teasert Nintendo auf Social Media an, dass die Fans sich noch auf „viele spannende Mario-News" freuen können.

JOHANNES: Und dann, mein lieber Lukas, ja dann steht der absolut verrückte März an! Da nämlich zeigt Nintendo erstmals der Weltöffentlichkeit, woran Retro Studios neben Metroid Prime 4 nun schon so lange werkelt und wofür das texanische Studio so viele bekannte Branchenveteranen ins Team geholt. Du weißt natürlich schon längst, genauso wie alle Leserinnen und Leser, worum es nur gehen kann: Star Fox Grand Prix wird endlich Realität! Das Spiel erscheint dann auch direkt im Sommer, vermutlich im Juli kurz vor den Sommerferien. Im April lässt man sich dann auch nicht lumpen, die ganz großen Titel spart man sich aber noch für den Juni und die E3 auf, die 2021 wieder stattfinden wird. Dafür kündigen die Japaner endlich das eh schon lange überfällige Super Mario Party 2 an, Release dann im Oktober, und außerdem wird ein neues Kirby-Game gezeigt.

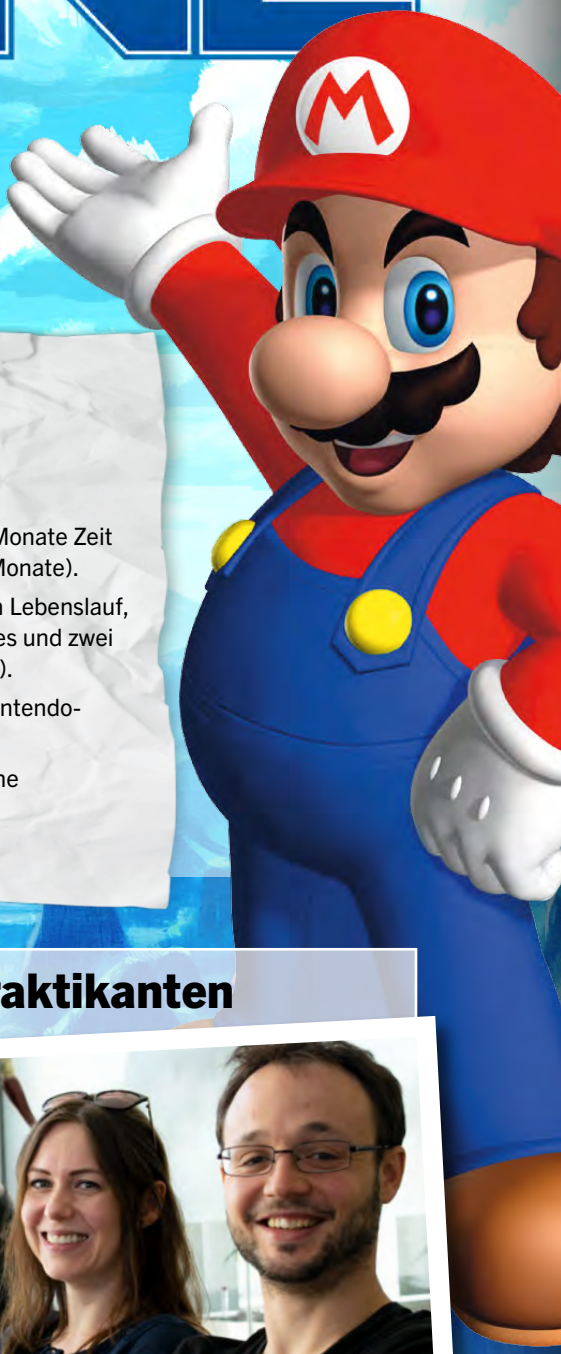
LUKAS: Richtig, und zwar eine Fortsetzung zu Kirby und das magische Garn, Kirby und der Pop-Planet, mit Fokus auf Musik-Gameplay! Du hast aber die neuen Figuren für Mario Kart Live vergessen, die im Mai kommen – Yoshi, Prinzessin Peach, Bowser und Donkey Kong ergänzen das Raster. Auf der E3 wird außerdem The Legend of Zelda: Dawn of a New Age, also Breath of the Wild 2, für den 25. November bestätigt. Ein erster Trailer verrät zudem, dass Super Mario Odyssey 2 Realität ist, einen Termin gibt es aber noch nicht. Bestätigt: Luigi als spielbare Figur und ein Koop-Modus! Im Juli und den größten Teil des Augusts ist dann fast komplette Funkstille, bis auf den Shadow Drop von Boxboy: Make it Square! Ende August dann die große Sommer-Ankündigung: Noch vor Zelda: Dawn of A New Age kommen am 30. September die Remakes von Oracle of Ages und Oracle of Seasons in den Handel, inklusive massiv ausgebauter Verbindungs-Features.

JOHANNES: Und dann kommt der September mit einer weiteren echten Kracherankündigung! Warum? Nun, Nintendo will das Jahr 2021 noch so gut wie möglich ausreizen, da sich gegen Ende des Jahres immer mehr Hinweise auf eine neue Nintendo Switch 2 verdichten, die eventuell schon Ende 2022 erscheinen könnte. Im September 2021 zeigen die Japaner daher nach jahrelangem Warten endlich Metroid Prime 4! Und nicht nur das, eine Demo erscheint zusammen mit der großen Metroid-Direct im eShop, Fans können das heißersehnte Spiel also endlich einmal ausprobieren. Doch auch auf das fertige Spiel müssen sie nicht mehr lange warten, denn das Weihnachtsgeschäft soll 2021 bei Nintendo sämtliche Rekorde sprengen und deswegen erscheint Metroid Prime 4 Anfang Dezember.

LUKAS: Eine Hardware-News haben wir noch vergessen – sowohl Zelda: Dawn of A New Age als auch Metroid Prime 4 erscheinen im Bundle mit der leistungsstärkeren Switch Plus! 1080p-Auflösung, 60 Bilder pro Sekunde, besserer Akku –so muss das! Tja, und damit ist das Jahr auch schon gut gefüllt. Leider gibt es auch schlechte Nachrichten, Mitte des Jahres kommt raus, dass die Entwicklung von Bayonetta 3 „auf unbestimmte Zeit" auf Eis liegt, zudem gibt es nach wie vor keine N64-Spiele für Online-Abonnenten. Sodala, das war jetzt aber auch genug des fröhlichen Herumratens! Ob wir wohl mit manchen unserer Vermutungen richtig liegen? Wir treffen uns in einem Jahr an dieser Stelle und finden's raus!

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2021 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 02/2021

ab 20.01.21 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

DER GROSSE JAHRESRÜCKBLICK (Magazin)

Welche Spiele sahnen den N-ZONE-Award ab? Wir blicken in der nächsten Ausgabe auf das Jahr zurück und verraten euch unsere Highlights und Enttäuschungen.

DOOM ETERNAL (Test)

Kurz vor knapp erscheint Doom Eternal also doch noch vor Weihnachten – in der nächsten Ausgabe haben wir den Test des heißersehnten Ego-Shooters für euch.

SHIN MEGAMI TENSEI 5 (Vorschau)

Persona 5 lässt (noch?) auf sich warten, aber mit Shin Megami Tensei 5 gibt es Ersatz, auf den sich Switch-Besitzer freuen dürfen. Wieso, lest ihr in der Vorschau.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

the marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Alexander Bernhardt, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Christian Fußy, Christian Volynskij, David Benke, Felix Schütz, Olaf Bleich, Sascha Lohmüller, Viktor Eippert, Yannik Cunha
Layout	Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination	Alexandra Böhm
Titelgestaltung	Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement	Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
Business Development	Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Produktmanagement
Aykut Arik

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play

Ein Angebot der COMPUTEC the marquard group

VOLL ABRÄUMEN!

JETZT N-ZONE TESTEN

ÜBER 50 % SPAREN

NUR 13,90 EUR!

- **3 PRINT-AUSGABEN** DRUCKFRISCH **FREI HAUS**
- **3 DIGITAL-AUSGABEN** GRATIS
- 3 MONATE **WERBEFREI** AUF **PCGAMES.DE** SURFEN
- INKLUSIVE **ZUGRIFF** AUF **FRÜHERE** DIGITAL-AUSGABEN
- PLUS **ATTRAKTIVE PRÄMIE**

WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- MEGA PREISVORTEILE
- FRÜHER BEI EUCH ALS AM KIOSK
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- KEINE AUSGABE VERPASSEN
- KEIN RISIKO, DA JEDERZEIT KÜNDBAR